ANO 8 Nº81 2001 R$ 7,00 WWW.MACMANIA.COM.BR
BOOKMAKERS
MACMANIA
A REVISTA DO TECLADO...
E DO MOUSE
ATARI
Mac OS 9.1:
vale o upgrade?
comprando Macs
pela web
Philips Expanium
Nomad Jukebox
Combustion
Dreamweaver 4
Office 2001
A Máquina
do Som
Todo o poder dos emuladores nas suas mãos

As Cartas Não Mentem

Sims no Brasil
Há alguma previsão de o jogo The Sims para Mac chegar ao Brasil? Estamos na espera até agora, tendo que apelar para PCs xexelentos para poder tirar uma casquinha de leve desse jogo. Tem algum jeito de comprá-lo e não pagar uma nota preta? Se ele custa US$ 49 nos EUA, mais imposto etc e tal, deve chegar por aqui por uns duzentos reais, não?

Felipe Cichini Simões
felipesimon@softhome.net

Por aí. E não há nenhuma previsão sobre a chegada da versão para Mac. Mais games para Mac estão na nossa lista de pedidos para 2001. Veja o Ombudsmac desta edição

OS X no Performa
Quero parabenizar a melhor revista de informática do Brasil, que me atualiza e me ensina muitas coisas. Sou jovem (apenas 15 anos, no Mac desde os 12) e sei que não sou o público alvo da revista (e sim meus pais, que aliás, amam Mac também), mas mesmo assim eu compro as novas edições todo mês e as leio inteirinhas.
Tenho algumas perguntas:
1) Tenho um Performa 6360 "encostado" e leio há tempos na Macmania que o Mac OS 9 é o último sistema que roda em máquinas "não-G3". Por coincidência (ou não), a Macmania mostrou as placas de upgrade para Performas ficarem rápidos, quase como os G3. Com essas placas da Sonnet e/ou Newer, posso rodar o Mac OS X no Performa?
2) Se a resposta da primeira for não, tenho outra pergunta: Tenho também um iMac, e quero comprar uma placa PCI de Ethernet para o Performa e ligar os dois em rede. Meu iMac (com o futuro sistema Mac OS X) vai ter alguma incompatibilidade com o Performa rodando Mac OS 9?
3) Quero saber se já há muitas empresas fazendo HDs externos USB e, se sim, quais são elas?
4) Meu iMac (333 MHz) veio, naturalmente, com drive de CD. Gostaria de colocar no lugar um drive de CD-RW ou de DVD no lugar. É possível? Quais empresas fazem drives decentes?
5) Um amigo meu disse que eu posso colocar memória de PC no iMac. É verdade?

Renan Nuernberger
mac_user@starmedia.com

1) Teoricamente, não. Mas vários fabricantes já estão trabalhando em novos drivers para tornar suas placas compatíveis com o Mac OS X.
2)O Mac OS X "conversa" perfeitamente com o Mac OS 9. Quanto à placa Ethernet, a dica do mês é a placa de rede MacAlly, vendida pela MGI (11-5549-4103) por R$ 50.
3) Até o momento, só testamos os da VST (muito bons, por sinal), vendidos aqui no Brasil pela Woodlands (11-3885-7688). Mas existem várias outras empresas fazendo esse tipo de drive. Dê uma olhada em www.allusb.com *para ter a lista completa.*
4) Teoricamente seria possível, mas altamente não recomendável. Não sabemos de ninguém que tenha conseguido tal proeza. Um de nossos colaboradores conseguiu colocar um CD-RW HP 9300 no lugar do drive do G3 azul, mas ele não consegue mais dar o boot pelo CD. Ou seja, é uma manobra arriscada. Em todo caso, se você for em frente, não se esqueça de tirar umas fotos e mandar para a gente publicar na seção "hack do leitor".
5) Depende do modelo. Desde o iMac DV, a memória usada no iMac é a mesma PC 100 encontrada em qualquer loja de informática. Nos modelos mais antigos, a memória é um modelo SDRAM DIMM, mais difícil de se encontrar.

Índice

Provedor via rádio
Tendo absorvido conhecimentos básicos de tecnologia ASDL e ISDN através da edição número 74. Comecei a fazer uma pesquisa de preço para tomar minhas decisões, quando de repente fui apresentado à Internet via rádio. Fiz as perguntas básicas com relação a tecnologia, mas considerando que o provedor não possui suporte para Mac, gostaria de saber como é que eu faria a configuração do AppleTalk, e no painel no TCP/IP. Qual a opinião de vocês em relação a essa tecnologia?

William Godois
william_godois@sa.biomerieux.com

A conexão pode vir por rádio, cabos, satélite ou o que for, mas no final das contas, precisa utilizar o protocolo padrão da Internet, o TCP/IP. Ou seja, ele vai ter que apresentar um IP fixo ou um servidor DHCP para você configurar sua máquina. A beleza da Internet é essa, ser compatível, ecumênica e apartidária. Provavelmente o sistema de rádio que foi oferecido a você já inclui uma infra-estrutura de rede para levar a Internet ao seu condomínio através de cabos Ethernet. Ou seja, basta plugar o cabo no seu Mac e colocar os dados do servidor no painel TCP/IP. Quanto à tecnologia, a transmissão por microondas – o tipo mais comum – é bastante confiável e bem rápida. Se o preço está compatível com o ADSL, vale a pena experimentar.

Erros no CD-ROM
O primeiro CD-ROM a gente nunca esquece. Principalmente se ele vem com bugs que jogam por terra todo o trabalho que tivemos para fazer um produto de qualidade. Enfim, acidentes acontecem, e os problemas que tivemos com essa edição com certeza servirão para que a próxima seja bem melhor. Aqui estão os erros encontrados no CD-ROM da Macmania Especial:
- CorelDraw não instala - O pior bug, ocorrido em todos os CDs prensados. Um erro no instalador impede que tanto o CorelDraw LE quanto o CorelPaint sejam instalados. Infelizmente, mesmo com o auxílio da Corel, não foi possível resolver esse problema. No entanto, conseguimos a permissão para colocar o instalador do CorelDraw para download em nosso site, na seção Giftware. O programa também será incluído novamente em uma futura edição com CD-ROM.
- Bug no REALbasic em português - A Canvicz nos avisou tarde demais sobre a ocorrência de um bug no REALbasic, que faz com que ele feche inesperadamente quando uma determinada palete é utilizada. Uma versão recompilada do programa pode ser baixada do site www.canvicz.com.br.
- Strata 3D precisa de registro - Não é um bug, mas alguns leitores não perceberam que para utilizar o Strata é preciso registrar o programa via Internet, para ganhar um número serial. Mais informações no arquivo Read Me que acompanha o programa.

Se você achar que algum desses problemas torna a edição especial com CD-ROM sem nenhum valor, por favor, envie seu exemplar para o endereço que consta no expediente da revista, juntamente com o número da sua conta corrente, que faremos um depósito no valor da revista, mais as despesas de correio. Lamentamos muito o ocorrido e pedimos desculpas pelo transtorno. Essa foi nossa primeira edição com CD-ROM e ficamos incrivelmente frustrados com os erros ocorridos.

Quem dá mais pau?
Passei a comprar a revista Macmania para saber mais sobre os Macs da vida e seu sistema operacional, pois sou usuária dos detestáveis PCs, que sempre dão pau. Resolvi então pedir, se for possível, uma reportagem sobre as diferenças entre os sistemas operacionais da Apple e da Microsoft. Os Macs dão tantos paus como os PCs? Se vocês já fizeram uma matéria sobre este tema, me digam como achá-la.

Regina Elena Martins
maxinn@globo.com

*Já fizemos esse tipo de matéria, "jogando para a torcida", na Macmania 65. Se quiser dar uma olhada, pode lê-la em nosso site (*www.terra.com.br/macmania/atmac/065 macxpc.html*). Tá meio datada, mas ainda fornece munição para discussões com pecezistas arraigados.*

Impressão em rede
É impressão minha ou realmente não é possível imprimir via rede de um Mac para um PC? Sim, porque na matéria falava-se de um programa (DoubleTalk) que faria isso, porém apenas para impressoras PostScript. Mas e se for uma impressora comum, uma DeskJet, por exemplo?

Antonio Wilson
webmaster@w3studio.com.br

Provavelmente não (ainda não testamos o DoubleTalk, infelizmente). Programas semelhantes, como o PC MacLAN, só compartilham impressoras PostScript (que normalmente têm capacidades de rede embutidas). Talvez isso mude com a chegada de novos drivers que compartilham impressoras USB, como os da Epson e o USB Printer Sharing do Mac OS 9.1. Mas por enquanto, esses drivers são monoplataforma.

HD com pau
Tenho um HD FireWire de 30 GB da Western Digital e ele está apresentando alguns problemas. Um deles é que não funciona mais… Apresenta a luz vermelha das duas indicativas (a que diz que ele esta ligado, e a outra, que indica o acesso ao disco) eventualmente ligada e a verde piscando sincronizadamente com a da fonte; o motor do HD parece estar parado, sem ruído algum. Tenho dados muito importantes dentro dele e preciso recuperá-los antes de qualquer coisa. Tenho um PowerBook Bronze e um G3 azul, com todas as extensões ligadas, e um dia antes ele funcionava direitinho. O pessoal da Western Digital ainda não conseguiu me ajudar (pela Web) e já estou começando a ficar preocupado com a integridade dos dados.

Guilherme
guilhermeak@bol.com.br

Para recuperação de HDs perdidos, recomendamos a NatDisc: 11-5031-6111.

De FireWire para VHS
Estou pensando em comprar um PowerBook e gostaria de saber se existe algum cabo FireWire que permita fazer *in* e *out* para VHS (ou seja, captura e exportação de vídeo para um videocassete). Outra coisa: existe algum cabo USB que seja USB numa ponta e serial na outra (para ligar um sintetizador diretamente, como faço com os modelos seriais)?

Alexandre Souza
Alexandre_Souza@lotus.com

Em relação à primeira dúvida, a melhor

solução talvez seja comprar o conversor FireWire análogo/digital DVMC-DA2 da Sony, vendido pela Woodlands (11-3885-7688). Sobre a segunda, imaginamos que você liga seu sintetizador via MIDI ao Mac. Para isso, você vai precisar de um conversor USB/Serial da Griffin Technology ou da Stealth. Quem distribui esses produtos no Brasil é a Quanta (0800-55-4644).

USB para serial

Tenho um iMac e uma impressora Epson, que só tem duas saídas: a paralela e a serial. Gostaria de saber se existe algum cabo que eu possa comprar, com USB numa ponta e conexão serial ou paralela na outra. E onde eu posso comprar, no caso de existir?

Luciano
ln.t@globo.com

O que você procura é um adaptador USB/-serial (porta paralela é coisa de PC). A Belkin e a Xircom fabricam produtos do tipo. Ligue para a Red Network (11-253-4006) ou para a SED Magna (11-3849-0905).

Criando filmes

Quero fazer pequenos filmes de 1, 2 ou 3 minutos com o PowerBook G3/500 e uma filmadora DV, para serem exibidos na Internet. Levinhos, mas com qualidade. Do que eu preciso?

Anderson Christian
a.christian@uol.com.br

O iMovie 2.0 (ou qualquer outro programa de edição de vídeo) já é suficiente para editar seus filmes e salvá-los com qualidade para Web. Se quiser realmente fazer um boa compressão com o máximo de qualidade possível, use o Cleaner 5, da Media 100.

Mac, PC e impressora

Comprei um iMac há três meses e desde então me tornei leitor fanático da Macmania. Tenho uma dúvida que gostaria que, se possível, fosse esclarecida. Possuo um iMac 350 com Mac OS 9 e um Pentium 100 com Windows 98. Instalei o PC MacLAN no PC e interliguei os dois micros. Possuo 2 HDs no PC, os quais configurei para serem enxergados no Mac. Consegui com sucesso esse compartilhamento e os HDs do PC eu consigo enxergar normalmente no iMac, mas ainda tenho duas perguntas.

1) Como fazer para enxergar uma pasta compartilhada do iMac no PC, ou seja, o inverso do que consegui com os dois HDs do PC no iMac?

2) No PC tenho uma impressora HP DeskJet 692C. Peguei no site da HP o driver para Mac, mas não consigo enxergar a impressora no Chooser do iMac. Ela aparece na caixa do Chooser, mas quando a seleciono não aparece nada na janela ao lado. Durante a instalação do driver, depois de ter copiado todos os arquivos, o programa pediu para reiniciar a máquina e, logo depois, continuou o processo de instalação, pedindo para selecionar a localização da impressora: USB, AppleTalk ou Serial. Quando seleciono AppleTalk, ou seja, rede, o programa não consegue localizar na rede a impressora que está lá no PC. Gostaria de saber se preciso configurar algo no PC para o Mac conseguir achar o caminho certo, pois o caminho para os dois HDs do PC o Mac encontra sem problemas. O ícone da impressora até aparece na tela do Mac, mas mesmo quando dou dois cliques e a janela da impressora se abre, não consigo imprimir.

Alessandro Cristiano da Silva
leaimob@iconet.com.br

1) Escolha a pasta que você quer compartilhar e dê um Get Info (⌘I). Logo abaixo do nome da pasta, no menu pop-up, escolha a opção Sharing e clique na caixa Share this Item and its Content. Assim, todo o conteúdo daquela pasta poderá ser visto no PC. Não se esqueça que é preciso ligar o File Sharing antes (Control Panel ▸ File Sharing): se não, o PC não irá conseguir enxergar o Mac de jeito nenhum.

2) Não adianta instalar o driver da impressora se ela não estiver ligada diretamente no Mac. Usando o PC Mac LAN, a impressora só poderá ser utilizada no Mac se estiver compartilhada lá no PC. É preciso abrir o Print Server do programa e configurar a impressora, que de preferência deve ser PostScript. Tente utilizar a opção DeskWriter no tipo de impressora na caixa de diálogo de configuração. Mas atenção: o programa vai exigir um arquivo PPD da impressora. Primeiro, veja no site do fabricante se existe esse tipo de arquivo para a sua impressora. Se o modelo que possui não tiver um arquivo PPD, você terá que encontrar um compatível.

Voodoo no Mac

Como principiante na plataforma Mac, necessito de ajuda… Com relação à Voodoo 5 5.500 PCI 64 MB do número 78 da Macmania, estou tentando adquirir uma para meu G4 500 MHz Dual. Nas lojas consultadas não sabem me dizer se ela serve para Mac, já que na embalagem não consta. A que vai no PC é a mesma placa? Existe uma específica para Mac? Como diz na reportagem na Macmania, a mesma não trará ganhos expressivos mas, segundo a AppleLine, é recomendada.

Meu objetivo é conectar, além do monitor digital de 17" que acompanha a máquina, um de 21" VGA. Outra coisa que a AppleLine não soube me responder é se é possível usar as duas saídas (VGA mais Digital simultaneamente) da placa de Video ATI Radeon 32 MB DDR.

Giuseppe Secco
secco@onda.com.br

A Voodoo 5 5500 que testamos era feita especificamente para Mac (está escrito na caixa "for Mac"). Ela é vendida pela Mac Bahia (71-340-0303). Alguns modelos de placas Voodoo de PC podem funcionar nos Macs mediante drivers disponíveis no site da 3dfx (www.3dfx.com).

Em relação à outra dúvida: não, não é possível utilizar as saídas digital e análoga da ATI Radeon do Mac ao mesmo tempo. Sorry.

Email grátis

Como eu faço para conseguir um email @Mac.com.br? É de graça? Onde tem?

Isis Atena P. Lima
isisatena@uol.com.br

O email gratuito da Apple (detalhe: é @mac.com, sem ".br" no final) pode ser obtido a partir do site da Apple, na seção iTools. Lá você vai encontrar a opção Mac.com. Basta seguir as instruções para se cadastrar. Informações mais detalhadas podem ser obtidas na Macmania 68.

Bomba do leitor

Saca só esse pau de tela!
Patricio patricio@publique.com

Suporte para SoftWindows

Gostaria de saber qual a empresa (site) que está dando suporte para o SoftWindows (ex-Insignia).

Silas
silasm1@hotmail.com

Atualmente a dona do SoftWindows 98 é a FWB (www.fwb.com), que comprou o programa da Insignia.

Caia na rede

Estou com umas dúvidas na criação de uma rede doméstica entre PC e Mac. Minhas perguntas são as seguintes: Tem como conectar o Mac com PCs? Preciso de outro hardware além da placa de rede e do hub? É necessário algum software? Onde eu configuro a rede no Mac OS?

Raphael Verona
overona@bol.com.br

Resposta para todas as perguntas: edição 73 da Macmania. Mas só para adiantar: basta a placa de rede. Até pouco tempo atrás, só havia dois softwares para isso: o PC Mac LAN, da Miramar, e o Dave, da Thursby. Recentemente, surgiram novos programas (como o DoubleTalk e o Mac SoHo) e até um cabo que liga Macs e PCs, distribuído no Brasil pela Leadership. Resenhamos o cabo link Mac-PC na última edição, mas esquecemos de colocar o telefone da Leadership. Aí vai: 21-221-4242.

Executáveis de Windows

Preciso ler arquivos PC Windows .EXE no meu iMac com OS 9.0, recebidos via Internet. Consigo abri-los com alguns programas usuais, mas somente codificados. Para leitura eficaz, existe algum macete ou programas mais em conta do que o Virtual PC, por exemplo?

Fernando Arruda
ffarrudaa@globo.com

Arquivos .EXE são programas de PC, e portanto, precisam de um emulador. Nesse terreno, o Virtual PC dá de dez em qualquer um. Mas a FWB tem o RealPC, vendido por apenas US$ 29,95. Não é um primor de confiabilidade, mas é bem mais em conta.

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*

Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*

Patrono: *David Drew Zingg*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Francisco Zito*

Gerência de Assinaturas: *Fone: 11-253-3856*

Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*

Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C.França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*

Capa: *Foto: Clicio*
Sorriso: João Marcelo Bôscoli
Make-up: Denise Borro
Photoshop: Bruno Doiche
Concepção: Tony de Marco

Redatores: *Márcio Nigro, Sérgio Miranda*

Assistentes de Arte: *Bruno Doiche e Marcio Shimabukuro*

Revisora: *Julia Cleto*

Colaboradores: *Ale Moraes, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Céllus, Daniel de Oliveira, Douglas Fernandes, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luiz F. Dias, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Renata Aquino, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Orlando, Marcelo Martinez, Tom B*

Fotolitos: *Postscript*

Impressão: *Copy Service*

Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 577 CEP 20560-000 – Rio de Janeiro/RJ Fone: 21-879-7766*

Find...

Macmania *é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda.*
Rua Itatins, 95 – Aclimação
CEP 01533-040 – São Paulo/SP
Fone/fax: 11-253-0665

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
arte@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

SARAIVADA DE iMACs

Que tal ganhar um iMac Strawberry personalizado com a Minnie? Meigo! E um Lime decorado como ursinho Puff? Tudo! A livraria Saraiva fez o que muitos já previram mas nunca aconteceu: juntou a Disney com a Apple.

LARA CROFT

A versão desenhada da exploradora de túmulos mais gostosa da face da Terra (não estou falando da magrela 3D, e sim da cinematográfica Angelina Jolie) precisa vender seu velho PowerBook e comprar o novo PB Titanium ultra-resistente.

CARREGANDO NO GARRAFÃO

Hilária essa propaganda da CNN onde uma barra de progresso tipo Aaron bagaceira tenta representar o tal "tempo real". O problema é que para nós, macmaníacos, essa imagem significa "espera".

BUSH USA MAC?

Pela cara de mongo, parece que George W. Bush não conseguiria operar nenhum tipo de computador. Mas ele foi flagrado junto a um PowerBook e isso bastou para que alguns macmaníacos ficassem em polvorosa. Eu não boto fé. Valeu, Sérgio D'avila.

ABRA BEEEEEEEM A BOCA

Agora os iDentistas podem combinar a cadeira com seus Snows, Blueberries, Oranges e Bondis. Quem deu a dica foi mais um de nossos atentos leitores, o Liulso.

MILHO, COCO E MAÇÃ

Sol a pino, céu azulzinho, mar geladinho, estamos em Boissucanga. Será um projeto secreto de Steve Jobs? Será que o tiozinho tem um Performa em casa? Nunca saberemos. Quem viu essa foi o Caio Gomes da Costa.

...LÁ VOU EU DE VOLTA AO BOM E VELHO SEXO VIRTUAL!
CONNECT!
www.laerte.com.br

...MELHOR DAR UM UPGRADE NOS MEUS PROGRAMAS, ANTES...
LAERTE

QUIT

KAPOF!

A PARTE MAIS DIFÍCIL DO SEXO VIRTUAL CONTINUA SENDO VIRAR PRO LADO E DORMIR, DEPOIS...
LAERTE

...E ENTÃO, DOUTOR?!! O QUE É ISSO?!!
HM.

VOCÊ FAZ SEXO VIRTUAL?
HÃ... BEM... ...ÀS VEZES.
www.laerte.com.br

ACHO QUE SUA GENITÁLIA FOI DELETADA POR UM VÍRUS!
LAERTE

ACHEI!
TRASH

MINHA GENITÁLIA, DELETADA POR UM VÍRUS DE SEXO VIRTUAL! AGORA É SÓ REINSTALAR!
www.laerte.com.br

DROGA, ERA UM ALIAS...
LAERTE

O último Mac OS clássico?

Transição é a palavra que a Apple usa para definir o Mac OS 9.1, a mais recente atualização do sistema operacional clássico. Lançado "na surdina" durante a Macworld Expo de janeiro, a intenção da Apple é de que ele seja o último update do Mac OS lançado em 1984 (talvez essa atitude seja precipitada, conforme veremos). Por fora, pouca coisa muda nas janelas e no visual (não, não tem a interface Aqua), mas por dentro... quanta diferença! Pastas mudam de lugar, programas são apagados e muitas outras novidades cercam esse update.

Você já deve estar se perguntando se deve ou não imediatamente pular do seu sistema atual para esse. Leia esta matéria para tirar suas conclusões.

Novos features

A instalação do 9.1 não é, em si, traumática. Basta duplo-clicar no instalador que ele faz todo o resto (ele apenas avisa que a instalação invalidará o ambiente Classic de quem usa o Mac OS X beta, o que provavelmente não é o *seu* caso). Mas, depois de religar o Mac, boa parte da organização do seu HD terá sido modificada. Por isso, não se assuste e comece a gritar com seu Mac por causa de programas que foram apagados. Ao abrir o seu disco rígido, o primeiro choque: o update pega as pastas Applications, Apple Extras, Internet, Assistants e Utilities, todas ligadas ao sistema operacional, e as transforma numa outra chamada Applications (Mac OS 9).

Por quê? Simples: é assim que vai ser no Mac OS X. A nova disposição é para o macmaníaco se adaptar à nova realidade que será iniciada em 24 de março, quando o X será oficialmente lançado.

Outra novidade está no Finder. Entre o menu View e o Special, encontra-se agora o menu Window, que mostra todas as janelas abertas com a janela ativa assinalada e todas as minimizadas com um traço ao lado do nome (as janelas pop-up aparecem sem nenhuma marcação). Esse novo menu facilita a navegação quando o Finder está cheio de pastas abertas umas sobre as outras. Também foi incluído um novo atalho de teclado para esvaziar o lixo (⌘ Shift Delete) e outros, relacionados ao menu Window, que podem facilitar a vida de quem precisa ter muitas janelas abertas ao mesmo tempo.

Pasta unificada – O que os usuários veteranos de Mac se acostumaram a fazer agora é automático: reservar um lugar fixo no HD para os programas

Três painéis de controle foram reformulados:

▪O General Controls sofreu uma "operação plástica" e no modo multiusuário é possível ter um General Controls personalizado para cada um.

▪O Startup Disk agora mostra os discos com sistema operacional de forma hierárquica (dá para ter mais de um System Folder por partição) e aqueles que não são "bootáveis" ficam inacessíveis.

▪O Memory permite que máquinas antigas salvem o conteúdo do RAM Disk no HD quando o Mac é desligado (isso só era possível nos Macs mais novos).

▪USB Printer Sharing permite compartilhar impressoras USB em rede.

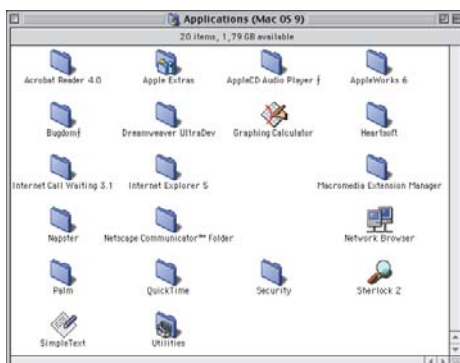
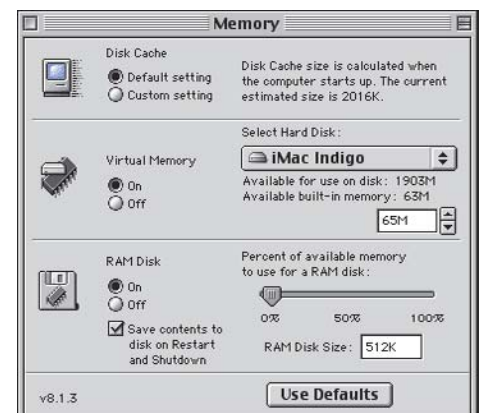
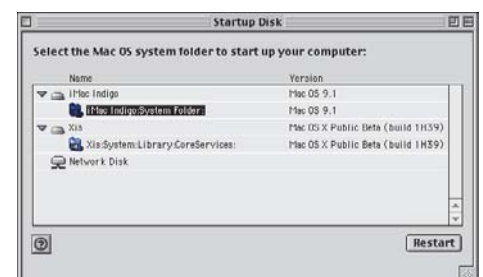
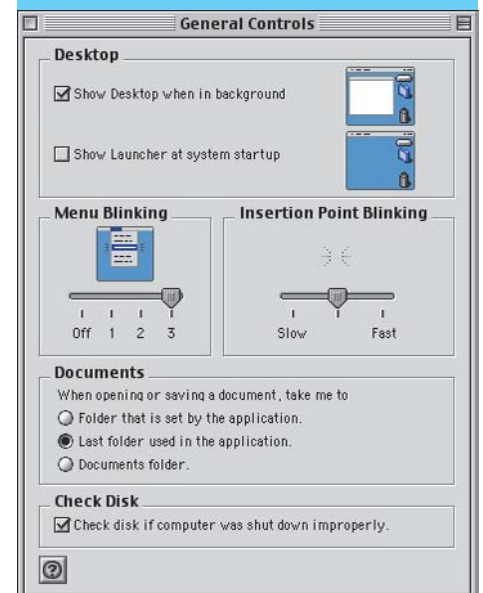
Mac OS 9.1 traz boas novidades e bugs impertinentes

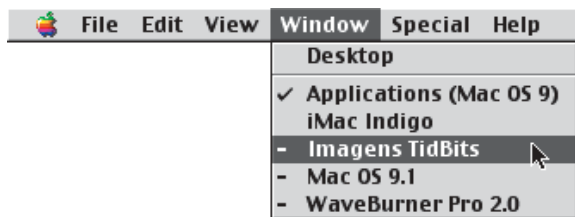
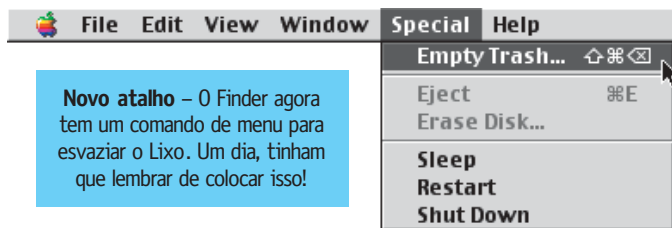
Como todo bom update que se preze, o Mac OS 9.1 corrige bugs da versão anterior, como aquele que não mandava os arquivos temporários para a lixeira, deixando-os se acumularem sem que você percebesse (Aleluia! Aleluia!). Também melhorou a performance do painel de controle File Sharing, que no Mac OS 9.0.4 demorava muito para abrir em certas máquinas. O Finder ficou um pouco mais rápido e o "acordar" do Mac também (principalmente nos portáteis). Outras novidades ficam por conta de versões atualizadas de programas como AppleScript (1.5.5), Desktop Printer Utility (1.3) Open Transport (2.7.4), Help (4.0) e Remote Acess (4.0), entre muitos outros. Essa foi a parte boa. Agora a encrenca vai começar.

Novos bugs

Então, esse período de transição entre o clássico e o moderno será de bonança e tudo será melhor e mais rápido? Hmmm... A resposta é um sonoro *não*. Quando se fala em atualização, faz sentido pensar que problemas anteriores serão corrigidos (o que de fato aconteceu nesse update), mas ninguém espera que novos bugs apareçam. E o Mac OS 9.1 tem *vários* deles.

O principal é de compatibilidade. Vários programas e periféricos simplesmente param de funcionar depois de instalado o update. Impressoras da Epson não funcionam direito por causa de um problema com o ATM (ah, eu já imaginava!) ou o Suitcase. Em outros casos, uma Epson serial deixou de funcionar quando o driver USB foi desligado, entre outras incompatibilidades gerais. Outro erro está relacionado ao QuarkXPress, versão internacional, que não reconhece a língua do novo sistema (que é apenas para o Mac OS US English). Em outra máquina, com o Quark americano, vários atalhos de teclado do programa pararam de funcionar. Bizarro.

Painéis de controle "garibados" – Na véspera do Mac OS X, entraram no sistema clássico várias modificações que faziam falta há muito mais tempo

Novo atalho – O Finder agora tem um comando de menu para esvaziar o Lixo. Um dia, tinham que lembrar de colocar isso!

Novo menu – O menu de janelas é um recurso que até agora só existia na forma de sharewares de estabilidade duvidosa

Alguns mouses também passaram por maus bocados com o Mac OS 9.1. O Trackball da Kensington e o Intellimouse óptico da Microsoft foram dois deles. Modems externos USB (como o da Global Village) deixaram de funcionar, segundo informações de macmaníacos em listas de discussão sobre o assunto. O problema, segundo os fabricantes, está justamente no Remote Access novo (versão 4.0) e será preciso escrever um novo script para que o periférico funcione.

Lembra quando dissemos que o update muda muita coisa de lugar? Pois é, essa reviravolta organizacional pode causar uma dor de cabeça quando documentos específicos, guardados nessas pastas movidas, precisam ser acessadas por aplicativos que memorizam seus endereçoa absolutos *(pathnames)* no disco. E nem pense em renomear as pastas, pois isso não pode ser feito (ver o Bê-A-Bá desta edição).

A lista dos problemas que o Mac OS 9.1 causou é, para dizer de forma complacente, extensa. Quem tiver curiosidade pode acessar o relatório (em inglês) criado pelo site MacFixIt (www.macfixit.com), com detalhes interessantes sobre os bugs e também soluções (vulgo "gambiarras") para resolver grande parte dos problemas. As empresas de software e hardware para Mac também estão se apressando em confeccionar correções para esses bugs. Alguns deles já disponibilizaram updates gratuitos de drivers ou de softwares que corrigem os bugs de compatibilidade com o 9.1.

Para quem tem conexão boa – Quem configurou o seu iDisk agora pode acessá-lo diretamente de dentro dos programa

Mac OS X versus 9.1

A Apple é categórica: o update *não* é compatível com a versão beta pública do Mac OS X. Ele não irá mais acessar o ambiente Classic (onde rodam os programas não nativos para o X ou "carbonizados") nos Macs que forem atualizados. Quem está testando o X não vai mais poder rodar os programas do Mac OS 9 se atualizar o sistema operacional clássico.

Alerta – O instalador do 9.1 avisa que o Classic do Mac OS X Beta não funcionará mais. Mas existe uma gambiarra para contornar isso

Mas alguns macmaníacos encontraram um meio de driblar esse problema. Instale o X numa partição criada pelo Mac OS 9 e inclua uma pasta do sistema do Mac OS 9 nessa partição. Para acessar o ambiente Classic, selecione esse System Folder separado no Classic System Preferences. Só depois instale o 9.1, para não perder o ambiente Classic.

Vale a pena?

O melhor a fazer é descobrir se os programas e periféricos que você usa regulamente podem ser usados no novo sistema. Visite os sites, pergunte ao suporte técnico, seja insistente. Se você usa Quark, ATM ou Suitcase, a recomendação é esperar que saiam updates compatíveis com o 9.1.Se a resposta for negativa, instale, mas com os cuidados de sempre (becape dos arquivos mais importantes e CD do sistema anterior, caso seja necessário fazer um *downgrade*). Mesmo corrigindo alguns bugs irritantes e melhor desempenho, o 9.1 não é um update fundamental. Se você está contente com seu sistema atual, talvez seja melhor ficar onde está.

SÉRGIO MIRANDA

Um iDisk cheio de surpresas

No início do ano, uma mudança interessante aconteceu no **iDisk,** o disco virtual gratuito oferecido pela Apple para usuários do Mac OS 9. Agora, há uma pasta especial com programas para o Mac OS X. Dentro da pasta Software existem outras duas, Apple Software e Mac OS X Software. Na primeira há apenas um programa, o Disk Copy 6.3.3. Já na outra pasta, existe uma boa quantidade de aplicativos criados especialmente para o X e que podem ser instalados e usados para teste, como Audion, Klondike e protetores de tela.

A Apple avisa que fazer o download ou usar qualquer um dos programas oferecidos não diminui o espaço no disco virtual. O conteúdo dessas pastas está bloqueado e não pode ser modificado ou movido.

Mudanças no disco virtual da Apple para agradar usuários do Mac OS X

Na pasta Mac OS X existem várias seções: Novidades (What's New), que traz os principais lançamentos e programas adicionados recentemente; Favoritos dos Membros (Members Favorites), com os aplicativos mais populares; e Biblioteca de Software (Software Library), com uma lista de todos os programas da pasta. Para usar o iDisk é preciso estar cadastrado no iTools (que funciona apenas com o Mac OS 9 ou posterior).

iTools: itools.mac.com/itoolsmain.html

Olha o Macintosh no Rio aí, gente

Usuários de Mac do Rio de Janeiro acabam de ganhar um novo aliado na hora do aperto: o site da **Macinrio Treinamento e Suporte**, que está iniciando um projeto de divulgação da plataforma voltado principalmente para os novatos.

O site (todo inspirado no visual Aqua) traz informações para quem está começando em duas apostilas: uma sobre o Mac OS e outra com as traduções e significados dos principais erros de sistema que podem aparecer no seu Mac. Além disso, o macmaníaco pode baixar drivers de impressoras e programas e ter acesso a uma área específica para quem curte áudio e MIDI, com as novidades e informações sobre placas e programas específicos.

Porém, segundo os organizadores, o grande lance mesmo é o pacote de serviços oferecidos pelo Macinrio, com assistência técnica e treinamento personalizado, com aulas particulares na casa do cliente (válido somente para quem mora no Rio de Janeiro, é claro). Cursos online estão nos planos da empresa. O suporte ao usuário é online durante o horário comercial.

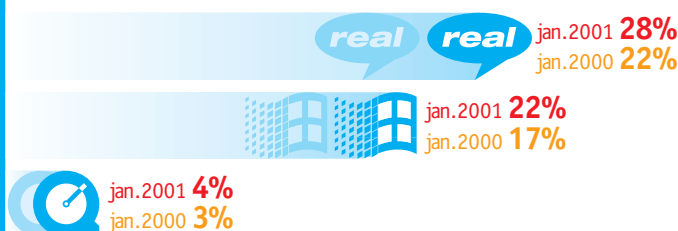
Macinrio: www.macinrio.com

QuickTime, lanterninha

Em outubro de 2000, quando saiu a primeira versão do QuickTime 5 Preview, a Apple divulgou que o seu programa multimídia tinha sido baixado por mais de 100 milhões de internautas. Esse número é impressionante, mas, quando comparado com os dados da pesquisa sobre streaming feita pelo site de pesquisas **Media Metrix,** demonstra que ainda falta um bom caminho. Segundo o site, 99% dos computadores americanos (tanto Macs quanto PCs) têm um programa multimídia com capacidade de streaming, sendo que 47% deles fazem uso dele. Do total de usuários, apenas 4% acessa conteúdo multimídia na Internet pelo QuickTime. Mais do que no ano passado (3%), mas ainda muito pouco. Uma tristeza, em se tratando da primeira tecnologia multimídia, que permaneceu anos à frente da concorrência e agora, sem o devido impulso, está perigosamente perto da irrelevância, entrincheirada na plataforma Mac.

Os dados da pesquisa foram obtidos com uma metodologia eletrônica para medir o uso de determinados programas na Internet, em tempo real, em mais de 25 mil sites, cobrindo 85% da Web em todo o mundo.

QuickTime Streaming é muito menos usado que o Real e o WMA

Utilização dos softwares de streaming na Web
Nos últimos 12 meses, em relação ao total de computadores pessoais nos EUA

Fonte: Media Metrix (www.mediametrix.com)

Todos os MP3 num arquivo só

O **AlbumWrap**, da Infamus Software, é um programa que coleta várias músicas em MP3 e monta um arquivo único com todas elas, guardando todas as informações sobre título, autor etc. Esse novo arquivo, que tem o tamanho igual ao de todos os MP3 somados, pode ser tocado num player de MP3 – só não dá para pular de uma faixa para outra. Para poder retirar uma música, é preciso ter um outro programa, o AlbumWrap Extractor. O AlbumWrap é shareware e a versão demo pode ser usada por 10 dias de graça (a taxa de registro é US$ 15). O Extractor, por outro lado, é freeware. Existem versões dos programas para Mac OS clássico, Mac OS X e Windows.

AlbumWrap junta as músicas, facilitando a busca

Infamus: www.infamus.com/albumwrap

Virada de milênio difícil...

Apple sofre prejuízo pela primeira vez com Jobs no comando

No primeiro trimestre fiscal de 2001, cujos números foram anunciados no fim de janeiro, a **Apple** teve prejuízo líquido de US$ 247 milhões (US$ 0,73 por ação). Analistas financeiros esperavam números menos ruins, com perdas de US$ 0,65 por ação. Resultados negativos como esse não aconteciam desde 1997, quando Jobs voltou à Apple. No mesmo período de 1999, o lucro da companhia foi de US$ 183 milhões. Fred Anderson, do departamento financeiro, mencionou que as vendas internacionais representaram 49% dos rendimentos do trimestre; a Europa foi a região com melhores resultados. Cerca de 33% de todas as vendas do período foram feitas online pela Apple Store.

As boas notícias foram as de que a empresa tem US$ 4 bilhões em caixa e os estoques de produto, que andavam preocupantemente altos, diminuíram pela metade – resultado das várias promoções realizadas desde setembro. Anderson declarou que a Apple já voltará a ter um pequeno lucro no trimestre seguinte. Para o ano, a Apple projeta um rendimento total de US$ 6 bilhões.

...Mas o futuro será melhor

Diretrizes para 2001 incluem lucros e grandes lançamentos

Quarta-feira, 31 de janeiro. Cinco horas de apresentações para os acionistas da **Apple.** Steve Jobs, CEO da Apple; Phil Schiller, vice-presidente de Marketing Mundial de Produto; Tim Cook, vice-presidente de Operações para o Mercado Externo; e Fred Anderson, chefe do Departamento Financeiro, deram explicações e falaram sobre os planos da Apple para 2001.

Na reunião, Steve Jobs disse que os iMacs com SuperDrive (o gravador de DVD e CD-R que foi lançado na Macworld Expo de San Francisco) só deverão estar disponíveis em 2002, pois o preço dos drives, feitos pela Pioneer, ainda é alto para um Mac doméstico. Segundo ele, o volume de pedidos para o PowerBook G4, que começou a ser entregue para as lojas, foi "gratificante".

Jobs: sem especulações

Jobs foi categórico e confirmou o lançamento do Mac OS X para 24 de março, afirmando que esse será o produto mais importante da Apple no ano. A empresa por enquanto diz não estar pensando em "infodomésticos". A loja física da marca também não foi comentada por Jobs. Ele simplesmente não fala sobre planos que não foram anunciados.

Phil Schiller falou sobre os atrasos na entrega dos novos G4 torre, mas garantiu que no final de fevereiro a situação estará regularizada. Ele também disse que há cerca de 25 milhões de Macs no mundo – metade deles compatível com o Mac OS X. Cook afirmou que pretende melhorar a estrutura de vendas internacionais, onde a Apple ainda não atingiu o sucesso que tem dentro dos EUA. Além disso, ele explicou que foi preciso "reeducar" cerca de 40% do pessoal da Apple que cuida do mercado educacional, e o tempo gasto com esse processo atrapalhou a performance da Apple nessa área, antigamente um reduto macmaníaco.

Anderson continuou com seu discurso otimista de que o segundo trimestre fiscal, que se encerra em março, já será de (pequeno) lucro e nos meses seguintes a situação irá melhorar progressivamente. Cortes de custos terão que ser feitos, mas a Apple garantiu que isso não implica em demissões.

Qual é a sua opinião sobre o Mac OS X?

Enquete feita no nosso site em janeiro

- **34,6%** É o futuro! Vai acabar com o Windows!
- **10,1%** É o que todo macmaniaco pediu a Deus
- **7,4%** Perder facilidade de uso para ganhar estabilidade e desempenho é uma boa troca
- **26,4%** Se for igual ao beta público, vou ficar no Mac OS 9
- **21,5%** É o fim do Macintosh

Leve seu Cubo com você

É mochila para levar iBook, sacola para transportar o iMac... E agora, os novos lançamentos são uma mala para carregar o G4 Cubo e o monitor Cinema Display de 15 polegadas. A Willow Design (a mesma que criou a sacola para levar o iMac) está apresentando dois novos modelos de malas especiais para Macs: **Willow CUBE Carry Case** (US$ 110), feita sob medida para carregar o G4 Cubo e todos os seus acessórios (mouse, teclado, caixas de som e fonte de força); e a **Willow 15" Apple Flat Panel Display Carry Case** (US$ 116), especial para o monitor Cinema Display 15", com compartimentos para cabos e outras miudezas. As duas malas são reforçadas com plástico ondulado em todos os lados, com 1,2 cm de espessura, e uma placa rígida de 4 mm no fundo. A Display Carry Case tem material extra na tampa para proteger a tela do monitor. As malas estão disponíveis nas cores preta, cinza, azul, verde e roxa.

Willow Design: www.willowdesign.com

Não alivia o peso, mas evita rachaduras na viagem

Quem compra Apple leva prêmios

A Apple Brasil está resgatando um antigo projeto promocional, o **Quanto Mais Apple Melhor**, reformulando o sistema de pontuação e os prêmios para os macmaníacos.

Ao fazer compras numa revenda Apple, suas notas fiscais valem pontos que podem ser trocados por roupas exclusivas da Apple, como camisetas, bonés, moletons e uma jaqueta, todos com o logo da maçã bordado. Cada R$ 100 em produtos Apple valem um ponto. Além disso, o usuário cadastrado recebe o Apple Card, um cartão de cliente preferencial para ser usado em feiras, congressos e eventos organizados pela empresa. O cadastro do Quanto Mais Apple Melhor só pode ser feito no site da Apple Brasil, bastando criar um login e uma senha. Quem já estava cadastrado anteriormente continua participando. Sugestões, críticas e reclamações podem ser enviadas para quantomais@apple.com.br

Apple Brasil: www.apple.com.br/quantomais.html

O superdrive portátil

É como se fosse um HD externo, mas na verdade não é. Esse é o novo drive da Iomega, o **Peerless** (em tradução literal, "sem par"), um *dock* que pode abrigar quantos HDs você quiser, com capacidades de 5 GB, 10 GB ou 20 GB. O Peerless tem um tamanho que lembra um computador de mão (PDA) e é pouco maior do que o disco em si. Os discos são selados e têm taxas de transferência de até 15 MB por segundo (usando a porta FireWire). O lançamento será no meio do ano; o preço será feito de US$ 249 e cada disco custará US$ 129 (5 GB), US$ 159 (10 GB) e US$ 199 (20 GB). No começo, o produto deverá ser lançado apenas com as interfaces FireWire e USB 1.1 e, mais para frente, com USB 2.0 e SCSI.

Iomega: www.iomega.com

Iomega tenta acertar a mão novamente com HD modular de 20 GB

FireWire para seis chega em março

Novo hub da Belkin permite até 63 periféricos conectados

A interface FireWire, presente principalmente quando o assunto é vídeo digital, está cada dia ganhando novos produtos. A **Belkin**, especializada em cabos e adaptadores, vai lançar em março um hub FireWire com seis portas. O hub da Belkin terá uma porta na frente e outras cinco dentro da baia de conexão e, segundo a empresa, elas estarão dispostas em círculo, deixando os cabos todos dirigidos a um ponto único. É possível conectar outros dispositivos da Belkin, como outros hubs, discos rígidos etc, usando a função docking ring e poderá aceitar até 63 periféricos conectados.
O preço sugerido de venda será de US$ 100.
Belkin: www.belkin.com

Pintando em 3D

Quem trabalha com 3D sabe que pintar um objeto tridimensional é uma tarefa árdua. A **Maxon** lançou um programa que procura facilitar esse problema, o BodyPaint 3D. Segundo a empresa, com o **BodyPaint 3D** é possível pintar qualquer textura (um arquivo bidimensional que é aplicado num outro 3D, transformando-se na sua "pele") diretamente no objeto tridimensional, em tempo real, sem precisar de renderização. O BodyPaint também permite pintar até dez canais de materiais diferentes, incluindo reflexo, transparência, cores, difusão, entre outras, com apenas uma pincelada, e também usar múltiplas camadas (layers) em cada canal de material.

Programa da Maxon permite pintar figuras tridimensionais

O preço do BodyPaint 3D é de US$ 595. Quem quiser testar o programa pode baixar uma versão demo gratuita diretamente do site da Maxon.
Maxon: www.maxoncomputer.com/product/bodypaint.asp

Meio teclado pelo preço de um

Isso mesmo. Um *meio teclado.* Ele tem um terço do número normal de teclas e, usando combinações especiais, permite digitar qualquer coisa com apenas uma mão. O **Half Keyboard** foi criado pela Matias Corp. e lançado oficialmente na Macworld Expo de San Francisco – ou seja, não é de brincadeira. Você usa apenas a mão direita para digitar; as teclas que estariam "faltando" são acionadas apertando-se a barra de espaço junto com a tecla correspondente. Segundo o inventor, não é preciso nenhum treino especial para usar o meio-teclado, que custa US$ 99.

Use apenas a mão direita para digitar

A idéia desse produto tão diferente, segundo Matias, surgiu em 1984 – o mesmo ano de lançamento do Macintosh – e os primeiros protótipos foram usados já no Mac 512. Durante o evento, o criativo inventor demonstrou um outro teclado para carregar no pulso, que pode ser usado com PDAs compatíveis com o Palm OS (esse custa US$ 199).
Matias Corp: http://halfkeyboard.com

Imprima sem fios

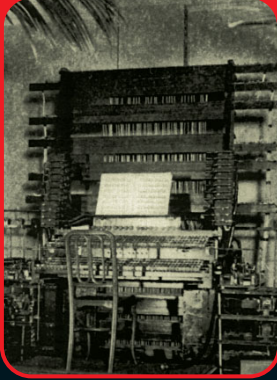
Já pensou poder imprimir qualquer coisa sem a necessidade de todos aqueles cabos conectados? Essa possibilidade já existe. A **Epson** testou essa nova tecnologia durante a Macworld Expo de São Francisco usando o **AirPort**, da Apple.
A demonstração foi feita usando um PowerBook equipado com um cartão AirPort que imprimia diretamente na nova Epson Stylus Color 880i, usando o padrão IEEE-802.11b (o nome técnico do AirPort), que opera até 11 Megabits por segundo e tem um alcance entre 45 e 90 metros, dependendo do local. O novo servidor de impressão da Epson vai permitir que impressoras jato de tinta possam ser conectadas numa rede sem fio usando o AirPort.

Epson demonstra tecnologia baseada no AirPort

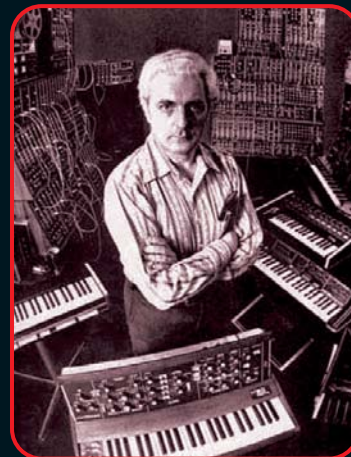
O servidor de impressão 802.11b deverá estar disponível até o meio deste ano.
Epson: www.epson.com

fábrica de so

o mac é o paraíso dos sintetizadores

por **Márcio Nigro**

os primórdios da música eletrônica datam do fim do século 19, *quando o telefone ainda era pouco usado e os automóveis eram coisas de gente excêntrica. Mas os "doidos" sempre existiram. Foi o caso de Thaddeus Cahill, que em 1897 patenteou o "Aparato para Gerar e Distribuir Música Eletronicamente", mais conhecido como* ***Telharmonium*** *– um instrumento musical eletrônico que usava as linhas telefônicas para transmitir música para casas, hotéis e restaurantes. Tratava-se de uma geringonça que pesava cerca de 200 toneladas e que necessitava de doze vagões de trem para ser transportada – não exatamente um artigo para ser comprado na loja da esquina. Duas pessoas controlavam seus dois teclados e sua estréia, em 1906, causou um certo agito em Nova York. Mas, alguns anos depois, o Telharmonium já estava ultrapassado por outras tecnologias (como o toca-discos) e caiu no esquecimento.*

Dos últimos 100 anos para cá, *os geradores eletrônicos de timbres foram tornando-se cada vez menores, mais leves e compactos. O passo seguinte aconteceu nos anos 20 com o* ***Theremin,*** *um futurista instrumento eletromagnético que se tocava fazendo movimentos com a mão à frente dele. Ainda são fabricadas versões miniaturizadas dele, mas os seus timbres às vezes sinistros têm mais aplicação em efeitos sonoros para filmes do que em música convencional.*

o primeiro grande passo para se criar um instrumento eletrônico mais popular *foi dado por Laurens Hammond, uma espécie de Professor Pardal que, certo dia em 1933, comprou um piano usado e o transformou em um órgão eletrônico. Em 1936, depois de aperfeiçoar sua invenção, ele lançou o legendário* ***Hammond B-3****, que tinha um som inigualável com seus dois falantes rotativos. O sucesso foi absoluto, principalmente entre os músicos de blues e jazz, que ainda hoje enchem os olhos de lágrimas ao ouvirem seus timbres. Assim, foi criado o mercado de massa para instrumentos eletrônicos.*

Mais tarde, durante os alucinógenos anos 60 e 70, *Robert Moog deu, literalmente, o tom da música popular durante mais de uma década com seus sintetizadores analógicos modulares da linha* ***Moog*** *– com destaque especial para o Minimoog, utilizado por vários grandes músicos, incluindo Herbie Hancock, Keith Emerson e Rick Wakeman, entre muitos outros.*

Nos anos 80 surgiram os sintetizadores digitais, *como o* ***DX-7*** *da Yamaha e o* ***D-50*** *da Roland. Uma infinidade de marcas apareceu (Oberheim, Korg, Ensoniq, Kurzweil e muitos outros). Virou padrão a conexão dos instrumentos via MIDI (interface digital) a um computador, que passou a funcionar como um "diretor de orquestra virtual" . Atualmente, os sintetizadores digitais dominam ou contribuem em todos os campos da música contemporânea.*

NS

virtuais

Em vez das 200 toneladas do Telharmonium, hoje podemos ter um módulo de sintetizador menor do que um iBook. Ou melhor ainda, do tamanho de um CD. É o início de uma nova era para a música eletrônica: **a era dos sintetizadores virtuais, construídos inteiramente com software.** *Seu Mac pode abrigar dezenas de instrumentos que, em sua forma física, encheriam toda uma sala. E o que é melhor: por um preço bem mais acessível.*

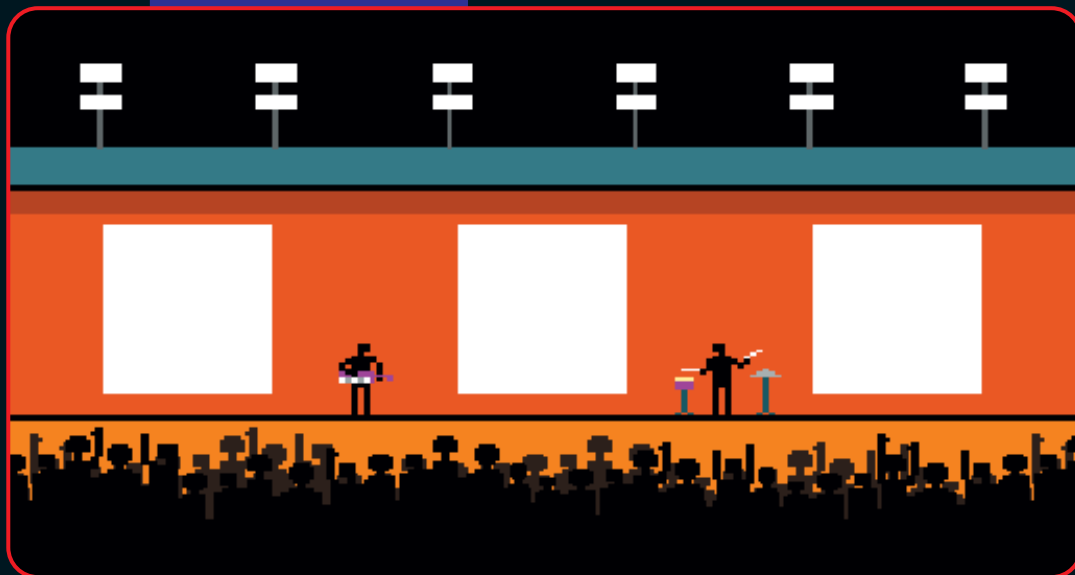
que tal poder resgatar o belo som de um Hammond ou de um Minimoog? *E que tal poder criar uma música com o som dos dois? Até pouco tempo isso seria um sonho impossível para os menos abonados. Itens raros como esses podem custar uma fortuna. E teclados e módulos digitais modernos capazes de simular realisticamente os timbres de Hammond e Moog também causariam um belo rombo em seu orçamento. Os sintetizadores virtuais tornam tudo mais fácil, prático e barato. Em vez de pagar US$ 3.000 ou mais em um equipamento, talvez encontre o que quer por algo entre US$ 150 e US$ 600 nos EUA. Certamente, uma boa idéia.*

Mas chega de lero-lero-vem-cá-que-eu-também-quero e vejamos alguns dos melhores sintetizadores virtuais disponíveis atualmente para o Mac OS. Aumente o som de sua revista e aproveite.

Conheça a história completa dos sintetizadores eletrônicos acessando o site **120 Years of Electronic Music** (www.obsolete.com/120_years).
Quanta (distribuidora de softwares da Steinberg, Emagic e Digidesign): 0800-554644
Preços dos produtos nos EUA

GOLDEN SHOWER

Banda virtual, vencedora do último Video Music Brasil da MTV na categoria Música Eletrônica

"Achamos que a coisa legal é misturar de tudo um pouco. Análogo, digital, feio, bonito. Espaço existe pra tudo. Usamos muito um synth analógico (Roland GR-30 + Boss DR-660) para compor as linhas básicas da música e passar pro Mac. Lá, manipulamos os sons de várias maneiras para conseguir chegar no resultado pretendido. Para fazer essas experiências digitais, usamos milhares de plug-ins para Premiere (CyberSound, Ionizer, Filter, Ray Gun, Vinyl, Vocode, SFX Machine) e VST (Hyperprism, mda SubSynth, PROSONIQ Orange Vocoder, entre outros tantos) rodando no Logic Audio... Ou programinhas "independentes", como Argeïphontes Lyre, Thonk, ZVocoder e muitos outros.
O que fazemos muito é ter como referência uma sonoridade "antiga" e, por meio de synths e emuladores modernos, "imitamos" aquele som. Na área de emuladores, usamos muito o ReBirth (pra depois modificá-lo, porque virou carne de vaca esse tipo de som...), Reaktor, Vibra-9000 e atualmente o excelente Reason. Aliás, com esse último fizemos TODO o instrumental da nossa última música, a "New York Groove", adicionando a ela um discurso feito no Speech pra Mac (só que no Speech mexicano), e um "software que canta", o excelente Vocal Writer para a linha vocal principal...
O emulador dos nossos sonhos? Acho que poderia ser um emulador de som de brinquedo... hehehe! Algo como um "Genius/Merlin Sound Emulator".
Quanto aos sints digitais igualarem os sons clássicos, poderíamos dizer que "dá pra

enganar". O músico especialista ouve aquele emulador de Hammond solando e reconhece na hora que não é o órgão verdadeiro. Mas aquele mesmo som, no meio da música, bem processado, pode convencer muito bem, sim. A ponto de o mesmo músico achar que é um verdadeiro Hammond. Tudo é uma questão de situação.
Ter que usar o computador para achar um novo timbre, no entanto, não é uma regra. Tem muita gente explorando timbres diferentes com muita criatividade sem passar pelo Mac. O grupo Trans Am é um exemplo disso. Os caras só usam sints "de verdade", processando-os com pedais e efeitos improvisados ou mesmo outros sints... tudo analógico. No caso do GOLDEN SHOWER, pela característica experimental, a passagem pelo computador é inevitável. Mesmo porque só temos um sint analógico. Então TEMOS que nos virar muito com os emuladores e plug-ins... e samples também.
Música vai ser sempre música. No Mac, na tuba, na guitarra, no serrote ou na pia da cozinha, o que importa é a criatividade e não a ferramenta. Tem neguinho que grava um disco inteiro só com a própria voz e um microfone e fica maravilhoso. Mais importante é o jovem ambicioso músico estudar um pouco de teoria (sim, é chato, mas vale a pena!) e ouvir de tudo um pouco. Mesmo o que ele não gosta. Aliás, para o GOLDEN SHOWER não existe essa história de música boa ou ruim. Para nós, a música está dividida em dois grandes grupos: o das músicas que a gente gosta e o das músicas que a gente ri."

absynth

O Absynth é uma boa opção para quem quer criar timbres diferentes. Nele você encontrará quatro filtros, seis osciladores e três moduladores, além de efeitos, formatos de ondas e processador de *delay* para ajudar no processo criativo. A interface é simpática mas poderia ser um pouco mais fácil de se utilizar, pois o mouse não resolve tudo e é necessário digitar os valores de cada parâmetro. Por outro lado, é muito fácil combinar diferentes técnicas de sintetização. O Absynth traz o Waveform Editor, que permite que você modele como quiser o formato de onda a ser utilizado pelos osciladores. E os resultados são ouvidos enquanto é feita a edição. Os efeitos de modulação de delay também impressionam bem: os tempos de *delay* podem variar de apenas um *sample* (amostra) até 10 segundos. E é possível utilizar até seis delays em paralelo para criar ótimos efeitos de *flanger* e *chorus*.

O Absynth vem ainda com 100 bons timbres prontos para você não ter que sair do zero. Além disso, é possível baixar outros da Internet, como o fantástico e esquisito "Vampyrs and guitars", que pode ser encontrado no site oficial.

O Absynth pode ser controlado via MIDI através do software OMS (Opcode Music System), mas, infelizmente, não é possível controlá-lo a partir de um sequenciador. O ideal seria haver uma versão VST 2.0, por exemplo, para se tirar proveito máximo do programa. Em vez disso, o Absynth permite gravar uma sequência de notas e sons de até 32 segundos (16 segundos em estéreo) para o disco e depois importar o arquivo AIFF para outro programa. Oferece ainda o recurso Overdub, que possibilita adicionar outras camadas de som ao que você já gravou.

US$ 150
www.absyn.com

uma das opções mais econômicas; é capaz de criar até o som do inferno, se você quiser

B4

US$ 235
www.native-instruments.com

O B4 é um emulador do famoso Hammond-B3, até hoje usado por músicos de blues, jazz e soul. Para conseguir essa façanha - e, acreditem, é realmente uma façanha – a Native Instruments, a mesma do Reaktor e do Pro-52, não economizou esforços e investiu bastante na análise da geração dos sons eletromecânicos e dos circuitos valvulados do Hammond. O B4 é baseado na mesma tecnologia do Reaktor, que consegue recriar várias nuances dos órgãos de alto-falante giratório, como *feedback* harmônico, vibrato e outros detalhes. E o resultado assusta: é igualzinho ao instrumento real – para os leigos, é claro. Tudo foi tão bem cuidado que a própria interface do programa tem todos os controles do Hammond-B3 original, incluindo os pedais de baixo. Fantástico! Quem nunca viu um órgão desses

A busca terminou, rapazes! O B4 é o programa definitivo para quem quer ter um Hammond, mas não tem lugar na sala

antes talvez se embanane um pouco até entender como funciona todos os controles do B4. Mas não há grandes segredos: vá fuçando nos botões e faders e veja o que acontece. Tem até uns botões que emulam a forma de captação dos microfones (virtuais, é claro), dando mais realismo a coisa. A partir de um teclado MIDI, você pode controlar a velocidade de rotação dos falantes, utilizando o joystick do próprio teclado MIDI (se houver).
O B4 está disponível como um programa independente, mas também funciona como um instrumento VST 2.0, podendo ser utilizado com qualquer sequencer que trabalhe com esse formato. É também compatível com o padrão DirectConnect do Pro Tools. Isso posto, não há muito mais o que falar sobre o B4. O som fala por si próprio.

Fique ligado

Sintetizador *(synth, sint) – Talvez você esteja meio perdido nessa história de sintetizador análogo, osciladores, moduladores e outros palavrões. Vamos começar definindo o que é sintetizador. Trata-se de um dispositivo capaz de fazer síntese de sons ou, em outras palavras, gerar sons através de manipulações eletrônicas, alterando as características básicas do som: volume, altura, timbre e duração.*
Em geral, as pessoas costumam achar que qualquer instrumento eletrônico que tenha um teclado é um sintetizador, o que não é verdade. Na verdade, um sintetizador nem precisa ter um teclado, pode ser apenas uma caixinha cheia de buracos ou, como mostra este artigo, um software. Por isso, pianos, órgãos (incluindo o Hammond) e inclusive aqueles teclados baratinhos – que trazem ritmos e acompanhamento para animar churrascaria – não são sintetizadores.
A síntese análoga de som é composta por três elementos básicos:

- Oscilador – *É a fonte geradora do som. O oscilador pode gerar determinados tipos de onda, com formatos diferentes: senoidal, quadrado, triangular, pulso e ruído. Dependendo do sintetizador, você pode usar mais de um oscilador para gerar um determinado som.*
- Filtro – *Os alteram o timbre do som gerado. Grosso modo, funciona como um equalizador para realçar ou atenuar determinadas frequências sonoras.*
- Modulação – *Muda a forma de onda durante um dado período de tempo. Determina, por exemplo, o ataque, a sustentação e a duração de uma nota.*

Os sintetizadores digitais geram o som a partir de manipulações matemáticas, e não por componentes físicos, como é o caso do modelo analógico. O gerador digital gera sons a partir de uma tabela de valores armazenada na memória do equipamento, chamada wavetable. *Só no final do processo é que o som é convertido para o formato análogo e enviado às saídas de áudio (se bem que vários sintetizadores têm saídas digitais).*

MIDI *– Interface digital que integra instrumentos musicais e computadores. Em uma instalação interligada via MIDI, qualquer dispositivo pode enviar comandos para o outro; por exemplo, você pode tocar uma melodia em um teclado fazendo outro tocar o acompanhamento e o computador gravar tudo automaticamente.*

Polifonia *– Capacidade de o instrumento tocar várias notas ao mesmo tempo.*

Sequenciador *– Aparelho (ou software) para programar as músicas nota por nota.*

Sample *– Amostra de som gravado ou trecho de música pronta que é usado como instrumento.*

Preset *– Timbre pré-programado de fábrica.*

Delay *– Efeito de eco ou reverberação.*

ASIO *– Padrão de comunicação entre software e placa de áudio que facilita a comunicação entre as duas partes. Existem drivers para as principais placas do mercado.*

ReWire *– Tecnologia que permite a um sequenciador controlar um gerador de timbres externo.*

DirectConnect *- Tecnologia da Digidesign similar ao ReWire, mas que basicamente só foi adotada pelo software Pro Tools, também da mesma empresa.*

DirectI/O *– Padrão similar ao ASIO, desenvolvido pela Digidesign para permitir que programas de terceiros possam ter melhor integração com algumas de suas placas de áudio.*

VST 2.0 *- Tecnologia desenvolvida pela Steinberg que permite que um instrumento musical virtual possa ser controlado a partir de um sequenciador de áudio/MIDI compatível. Assim, o instrumento funciona como um canal de áudio convencional (podendo-se aplicar efeitos, equalização etc.), mas é controlado via MIDI.*

PPG Wave 2.V

US$ 199
www.waldorf-gmbh.de

Traz de volta o som dos anos 80, acrescentando ingredientes modernos

O PPG Wave 2.V, da Waldorf, completa o ciclo nostálgico dos sintetizadores, nos remetendo diretamente ao início dos anos 80. Nele você poderá ouvir e criar timbres similares aos do DX-7 da Yamaha ou aos do Poly 800 da Korg. Disponível como instrumento VST 2.0, ele é uma boa pedida para usuário de Logic, Cubase ou outro software compatível.

Um dos diferenciais do PPG Wave é o fato dele não trabalhar com os padrões de onda estáticos e convencionais mas com osciladores de ondas digitais e filtros análogos, ampliando as possibilidades criativas. Cada oscilador pode usar um dos 32 wavetable (tabela de onda) disponíveis (cada wavetable é um conjunto de 64 formas de ondas digitais). A partir daí, é possível mexer nos osciladores, filtros e outros recursos para criar o timbre, sendo que todos os paramêtros podem ser editados com o próprio mouse. Tem até o recurso para criar arpegios de notas sequenciais; basta dar o acorde que o PPG Wave faz o resto sozinho.

A polifonia depende basicamente do poder de processamento do Mac. Cada sintetizador pode ser utilizado até oito vezes simultaneamente, sendo que cada um pode utilizar oito timbres. O programa já inclui 700 sons pré-programados e é possível automatizar todos os parâmetros via MIDI.

ES-1

US$ 99
www.emagic.de

Apesar de "mutcho-lôca", a interface do ES-1 é bastante funcional. É uma boa pedida para quem usa o Logic Audio

Quem é adorador do sequenciador de áudio e MIDI Logic Audio vai curtir o ES-1. Os dois programas são da mesma empresa (a Emagic) e, por isso, feitos um para o outro. É de se esperar que integração e facilidade de uso sejam as palavras chaves.

O ES-1 é o primeiro instrumento virtual feito exclusivamente para a série Logic e seguindo os altos padrões de interface da Emagic. Como um sintetizador real, o ES-1 oferece um gerador de timbres bem flexível, incluindo percussão e efeitos exóticos. Dependendo do poder de processamento de seu Mac é possível utilizar até oito instrumentos ao mesmo tempo dentro do Logic Audio (MicroLogic AV, Silver, Gold e Platinum), cada um com um total de 16 vozes. Nada mal.

As vantagens de se usar um sintetizador feito especialmente para o Logic são muitas:

1) Precisão de resposta equivalente a qualquer dispositivo MIDI externo.

2) Todos os parâmetros podem ser automatizados com precisão e ainda é possível utilizar todos os efeitos internos do mixer digital do Logic para processar os sons.

3) No Logic Audio Gold and Platinum, as gravações de áudio podem ser direcionadas para o ES-1 e usadas como fontes de modulação.

Utilizar o sintetizador virtual da Emagic vira uma grande brincadeira com ótimos resultados. Infelizmente, só quem usa o Logic Audio poderá brincar, o resto tem que ficar de fora, chupando o dedo.

A interface é muito bem bolada, fácil de usar e realmente dá para criar uns sons "mutcholôcos" rapidamente. Mas o ES-1 não chega a ser de cair o queixo. A reclamação principal fica por conta dos presets que não são tão bons quanto poderiam ser.

reaktor

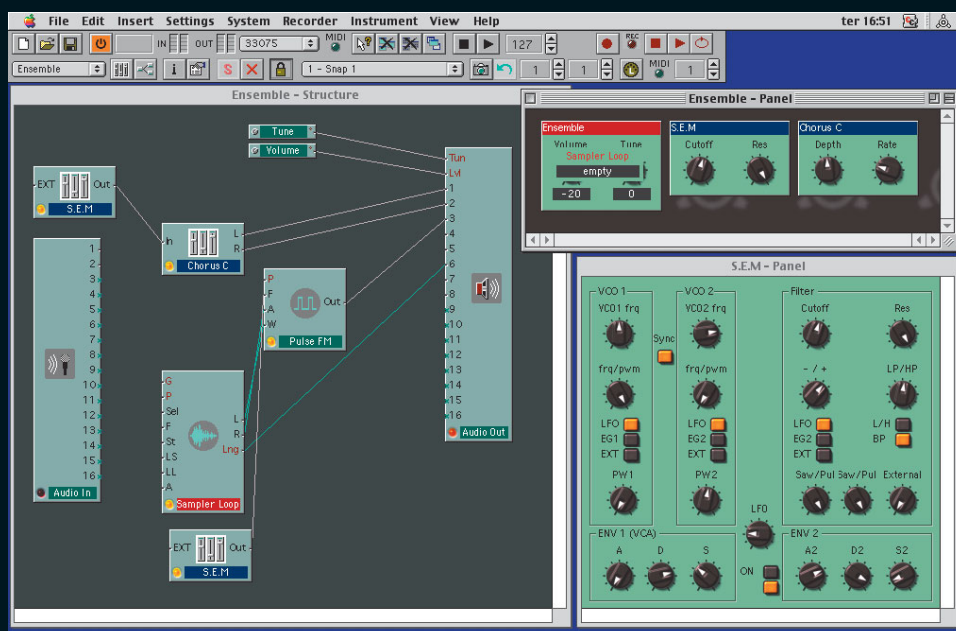
O Reaktor, da Native Instruments, é certamente um dos sintetizadores virtuais mais poderosos que você vai encontrar. Ele redefiniu os conceitos de "sintetizador", "sampler" e "efeitos", oferecendo um estúdio de design de som completamente modular que deixa você livre para criar seu próprio software de sintetizador em tempo real.

O programa inclui mais de 200 módulos básicos que cobrem uma grande variedade de métodos de sintetização e permitem criar virtualmente qualquer som desejado. É claro que você não vai conseguir o que quer de primeira. Terá que ler o extenso manual e ralar muito para chegar lá.

A biblioteca de timbres contém mais de 300 instrumentos que podem ser facilmente adaptados às suas configurações e modificados em seus diversos parâmetros. Você é quem decide para onde quer ir. A interface é meio tosca e tem elementos típicos do Windows (a empresa diz que a versão 3.0 vai ter nova interface). Mas isso importa muito pouco, pois o Reaktor é muito poderoso. Para compensar, como o programa tem muitos usuários fanáticos, a moçada fica criando uns timbres cabeludos e fazendo upload para o site da Native Instruments. Lá você vai encontrar desde timbres clássicos até sons de outro mundo. Assim, seu banco de timbres não vai para de crescer nunca!

O programa aceita sample rates de 22,05 KHz até 132.3 KHz (mas não é qualquer placa de áudio que vai conseguir trabalhar com valores tão altos) e até 16 instrumentos por módulo (com 64 vozes cada). O Reaktor ainda pode ser integrado a outros programas a partir dos padrões VST 2.0, DirectConnect, além de aceitar placas de áudio que suportem o padrão ASIO.

reaktor... a fronteira final. com ele, você vai poder criar sons que ninguém jamais ousou imaginar

$499
www.native-instruments.com

ReBirth 2.0

O ReBirth é o rei na terra da música techno (pelo menos até o aparecimento do Reason, também da Propellerhead Software). Ele reúne, em apenas uma janela: um sintetizador, um sequenciador integrado, duas linhas de baixo, duas seções rítmicas, *delay*, distorção e compressor, entre outras coisas. E ainda possibilita fazer a automação completa dos parâmetros. Com isso tudo e um pouquinho de prática, você estará fazendo músicas inteiras para qualquer *rave*.

US$ 199
www.propellerheads.se

Cada compasso é dividido em até 16 "batidas", que você usa para definir os ritmos das baterias eletrônicas e também as notas do sintetizador. Você vai criando *patterns* (um conjunto de um ou mais compassos) e inserindo em sua música. Depois, é possível fazer a automação em tempo real de toda a seção de efeitos e *pans* para, no final, exportar um arquivo AIFF ou WAV de sua criação.

O legal é que não é necessário ter controladores externos, samplers ou placas especiais para tudo funcionar. Pode funcionar em conjunto com o Cubase VST, da Steinberg, e exige muito pouco do hardware, podendo ser utilizado em qualquer Power Mac, o que é uma vantagem em relação ao Reason. Por outro lado, o ReBirth não é lá muito intuitivo e não tem nenhum recurso específico para editar e monitorar a automação dos controles e parâmetros.

velho conhecido de quem cria música eletrônica, é prático e exige pouco do seu Mac

Reason

US$ 399
www.propellerheads.se

Quem poderia esperar que a empresa que fez o ReBirth seria capaz de nos oferecer mais? Mais não, muito mais. Com o Reason, a Propellerhead Software concebeu um dos melhores programa para a criação de música eletrônica, sem que seja necessário ao usuário saber tocar qualquer instrumento ou usar qualquer outro programa. Tudo pode ser feito com o mouse e um mínimo de dedicação. O Reason traz, num só pacote, sintetizadores análogos, samplers, baterias eletrônicas, efeitos, sequencer multipistas e até um mixer (mesa de som) – basicamente tudo que você necessita para dar asas à imaginação - que aparecem montados em um "rack" como fazem os técnicos de áudio. Ao todo são 16 dispositivos (com o jeitão dos equipamentos reais) que podem ser usados até onde a capacidade de processamento de seu computador permitir.

O módulo NN19, por exemplo, é um sampler capaz de tocar arquivos AIFF ou WAV, oferecendo cinco filtros de equalização, ressonância, envelopes, oscilador e portamento (efeito para fazer um som "deslizar" para outro). O Reason vem com 294 samples de piano, guitarra, cordas, baixo, coral e sopros, entre outros. O ReDrum é uma bateria eletrônica com dez canais de áudio que executam arquivos AIFF ou WAV. Você tem absoluto controle sobre cada canal (volume, *pan*, *pitch*, efeitos etc.) e ainda conta com 32 padrões rítmicos programáveis. O mixer é praticamente real, oferecendo 14 canais estéreo, cada um com duas bandas de equalização, *pan*, controle de volume e quatro saídas auxiliares. Se você precisar de mais canais, é só adicionar mais um mixer à sua configuração. Simples, não? O mixer tem até os pedaços de fita crepe descrevendo o conteúdo de cada canal e auxiliar.

é o melhor programa para criar música eletrônica. Do techno ao experimental, tem tudo o que você pode imaginar – até um sistema de cabeamento igual ao mundo real

O sequenciador Matrix, por sua vez, oferece um sintetizador análogo e monofônico para criar padrões repetitivos de notas – muito mais intuitivo do que o incluído no ReBirth. Todos os módulos de efeitos incluem *reverb*, distorção, *chorus/flanger*, *phaser* e compressor e, para completar, o Reason tem um sequenciador em que você pode copiar trechos de um canal para outro. Ou seja, você tem completo controle sobre o processo. O Reason inclui ainda o Rebirth Input Machine, um módulo bem simples para conectar o ReBirth a qualquer dispositivo do Reason.

Um detalhe engraçado é a possibilidade de se ver a "parte traseira" de todos os dispositivos e conectar os cabos como quiser. É perfeito! Você pode ligar os equipamentos do modo que quiser, o que torna o programa ainda mais versátil. Os cabos até balançam quando você mexe neles ou move a janela de lugar. É claro que, se você não tiver idéia de como a coisa funciona, isso não vai ajudar muito. Felizmente, o programa já faz a ligação básica dos cabos virtuais quando inicia um novo documento ou adiciona um novo módulo.

Com todos esses recursos, é de se imaginar que o Reason prefira um Mac com um bom poder de processamento. Por isso, é recomendável rodá-lo em um Mac G3 ou superior. Um HD com bastante espaço livre também é uma boa idéia se você quiser instalar o banco de timbres de 500 MB – mas eles também podem ser acessados a partir do CD.

joão marcelo bôscoli

Produtor, arranjador, presidente da gravadora Trama, macmaníaco de carteirinha

“Você pode até usar um emulador, mas precisa ter o som do sintetizador analógico como referência. Tem emuladores com timbres bem interessantes, que você acha sensacionais quando ouve, mas quando compara diretamente com o original analógico, vê a diferença. Sou um consumidor controverso desses programas. Compro todos, mas vou detestando um a um.

Tenho essa tara, esse fetiche por teclados originais. Fora os que tenho aqui, tem mais cinco no conserto e dois que ainda não chegaram. E eu curto a trip *de ir atrás de um determinado som. Claro que, se tem uma emergência, uma abertura de um programa para amanhã, algo rápido, esse tipo de programa é uma mão na roda. E chega uma hora que não tem onde pôr tanto teclado e tudo vira uma arquitetura de MIDI enlouquecedora. Do ponto de vista sonoro é interessante, mas não é nada prático.*

Para show, o software é tudo. O som ao vivo não tem a clareza obtida em estúdio e você está tocando para uma platéia onde 97% não vão perceber a diferença entre o som emulado e o original.

O que eu mais faço é usar plug-ins e emuladores para fazer uma espécie de pós-produção digital. Pegar um som “gordo” tirado de um OB-XA ou mesmo uma guitarra e passar por um plug-in para dar um toque digital.

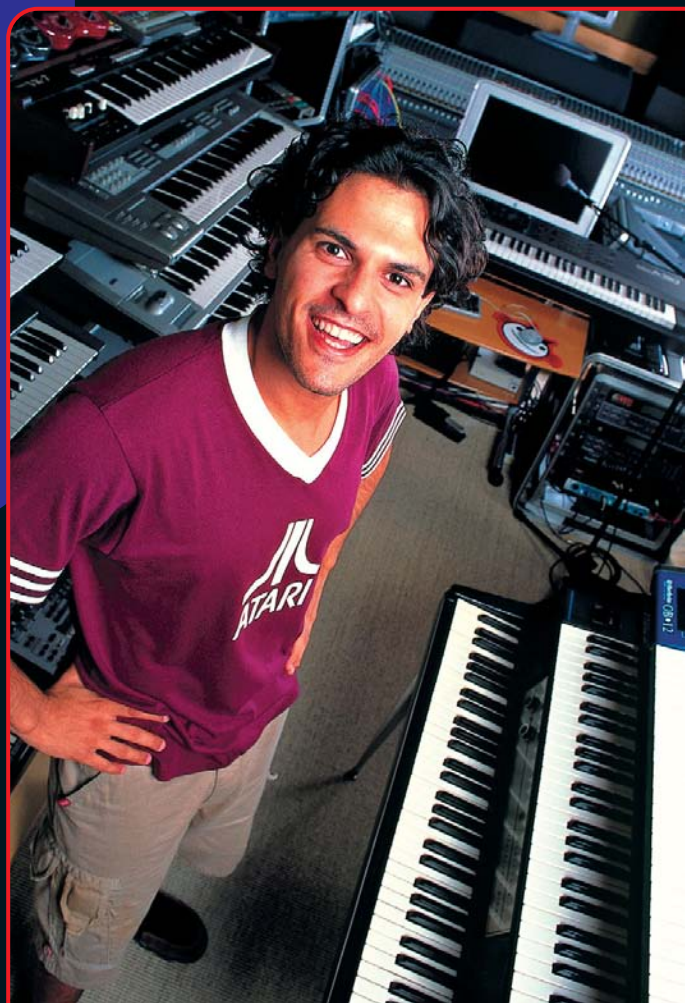
O som não chega lá no analógico. Timbres digitais, DX-36, DX-7, essas coisas de FM para cá, é moleza. Agora um Oberheim, um Wurlitzer já fica mais difícil, é uma máquina desse tamanho todo só para fazer um *som.*

O som da TR-808 original é inimitável. Mas em pouco tempo eles chegam lá. A curva da evolução é mais acentuada no software do que nos sintetizadores “reais”. Esses programas tornam em um produto de massa uma coisa que custava milhares de dólares, era feita por uma pequena indústria (às vezes, um cara só) e consumida por algumas dezenas de músicos. São muitas empresas desenvolvendo sintetizadores virtuais e atingindo um número de consumidores muito maior.

Para quem está começando a fazer música no computador, a grande dica é: aprenda teclado. Aula de piano. Em seis meses de aula, o cara chega lá. O teclado é a interface oficial da música no computador. (Mesmo bateria, pelo menos para mim, é mais fácil com ele. Eu já tive uns pads*, mas acabei voltando a programar com os sons da bateria no teclado.)*

E se puder, a pessoa deve ir a lojas de equipamentos e ouvir os sons originais de todos eles para ter uma referência.”

Clicio

PRO-52

Se o seu negócio é anos 60 e os sons do Prophet-5 (clássico sintetizador análogo similar ao Minimoog) moram em seu coração, então você vai se emocionar quando ouvir os timbres do Pro-52, que tem como credencial o fato de ter sido criado pela Native Instruments (a mesma do Reaktor e do B-4). Ele funciona de modo independente, mas também pode ser usado com qualquer programa que seja compatível com a tecnologia VST 2.0 e já vem com 512 presets, para que você se sinta o próprio Rick Wakeman (ou, pelo menos, um parente próximo).

US$ 199
www.native-instruments.com

A interface simula um bom e velho sintetizador análogo, mais especificamente um Prophet-5. Para editar os sons, basta mexer nos botões que controlam os filtros, osciladores e modulares até encontrar o timbre desejado. É realmente muito fácil, e o resultado é muito bom.

O Pro-52 traz alguns recursos novos em relação aos sintetizadores antigos: não tem limites para o número de vozes, inclui efeitos de *delay*, é sensível à pressão exercida sobre as teclas e ainda é possível automatizar todos os parâmetros via MIDI. Além disso, o programa é capaz de importar os sons do Prophet-5 (que foi o primeiro teclado a implementar a tecnologia MIDI), o que significa que o programa pode reproduzir exatamente os timbres originais. O software suporta o padrão ASIO, para ser utilizado com as principais placas de áudio do mercado, e DirectConnect para ser integrado ao ProTools.

ele emula o prophet-5, um dos sintetizadores mais famosos da época do pólen alucinógeno das flores hippies

maurício bussab

Membro da banda Bojo (www.bojo.net), que lançou dois "discos virtuais" em MP3

"Hoje em dia, o sintetizador analógico é uma fonte de inspiração e algo para ser imitado como interface e princípios de síntese. Não acho que eles sejam melhores do que os digitais, muito pelo contrário. Esse saudosismo do analógico é uma atitude romântica de quem nunca teve que usá-los. Eles são imensos, pouco práticos, precisam de muita manutenção e – o pior – não têm presets, ou seja, são quase impossíveis de se usar ao vivo porque não tem como você guardar para uso posterior um timbre que tenha sido criado.

Os sintetizadores digitais (e a síntese digital em geral) ganharam má fama no final da década de 80, quando a tecnologia ainda era muito precária e o povo já tinha cansado dos sints digitais existentes, especialmente porque eles davam uma coloração muito particular aos seus timbres (lembrando que o primeiro sintetizador digital de massa foi o DX7, de 1983). Por isso aconteceu essa volta aos analógicos. Mas hoje os digitais têm uma qualidade excelente, incluindo os que são só software e são flexíveis a ponto de ser difícil distinguir qual a marca do sintetizador que está soando (desde que não se use preset, claro).

Hoje os digitais fazem o trabalho de simulação analógica muito bem. Como sintetizador em software, eu uso o Reaktor de vez em quando, mas não muito, eu prefiro trabalhar com um sint de verdade, o Kurzweil K2500. Que funciona como emulador também porque ele trabalha com todos os tipos de síntese possíveis e até por isso é considerado difícil de usar. Mas eu acabei me acostumando e não vivo sem ele. Além disso, tenho outros sints que estão pegando poeira. E muito do que eu faço é manipulação de sons pré-gravados através de plug-ins como os da Waves ou de softwares como o Sound Forge ou Reason. Os dois sequencers que eu uso diariamente são o Logic e o Cakewalk.

Quanto a comparar os programas que emulam os sons clássicos com o de um órgão Hammond ou de um Minimoog, não dá pé. O real é insuperável. Se é isso que você está procurando. Não é o meu caso. Eu não corro atrás do som preciso e inimitável do Minimoog. Eu corro atrás de sons apropriados para cada caso. Então a emulação perfeita nunca me atraiu. Eu quero flexibilidade. E qualidade.

Hoje a busca por novos timbres passa necessariamente pelo computador, principalmente em casos como o meu. Mas não é obrigatório. Conheço gente que trabalha com música e sound design e não tem nenhum computador. Mas está ficando cada vez mais raro.

A dica para quem está começando a mexer com música no computador é a seguinte: você já tem uma boa ferramenta, que ninguém explorou totalmente ainda. Não se preocupe em conseguir o maior número de plug-ins e softwares possível. É incrível o que você consegue fazer só com cut and paste e um sequenciador."

Joy Passarelli

US$ 259 (completo)
US$ 199 (light)
www.bitheadz.com

Retro AS-1 2.0

Esse é um ótimo sintetizador virtual para criar timbres da era analógica do sintetizador, como Moog e Phophet-5. O Retro AS-1 usa o poder de processamento e a RAM para rodar timbres de alta qualidade, com resposta em tempo real aos comandos MIDI. Os sons são amplamente programáveis e, para isso, existem mais de 100 parâmetros de controle.

O CD já vem com mais de mil *presets* de fábrica. A qualidade dos timbres é surpreendente, a maioria com efeitos em estéreo. Porém, a polifonia depende fundamentalmente da capacidade de processamento de seu Mac. É possível alcançar 64 vozes ao mesmo tempo nas máquinas mais rápidas. O Retro AS-1 oferece qualidade de som de 24 bits e 96 kHz e ainda é possível gravar os sons diretamente para o disco em 8, 16 ou 24 bits.

Há também três osciladores de oito oitavas por voz, nove formas de onda e a possibilidade de se colocar um modulador de frequência em qualquer oscilador.

saudades dos sintetizadores da década de 70? o Retro traz de volta a glória do Minimoog

O Retro AS-1 ainda inclui dois processadores de efeitos por voz, dois efeitos globais e mais duas mandadas *(send)* de efeito por canal MIDI.

Um dos poucos inconvenientes do programa é que, dependendo do caso, serão necessários três softwares para usá-lo: o Retro AS-1 propriamente dito, um sequenciador MIDI e o OMS, da Opcode, se o sequenciador não tiver um driver para rodar os timbres (o Logic Audio, por exemplo, não requer o OMS para usar o programa). De qualquer modo, é possível usá-lo sozinho, e para isso ele inclui o módulo Keyboard, no qual você pode usar o teclado do Mac para tocar as notas. A BitHeadz também tem uma versão Light do Retro AS-1, que traz apenas as funções principais.

Tokyo 2.5

US$ 595
www.digidesign.com

O Tokyo 2.5 (ex-Koblo Studio 9000), da Digidesign, é um três-em-um, reunindo num só produto um completo sistema de produção de áudio. O programa consiste em dois modeladores análogos de sintetizador (Vibra 6000 e 9000), sampler polifônico (Stella9000) e uma bateria eletrônica virtual (Gamma9000).

O sampler digital e a bateria podem usar arquivos da placa SampleCell II (também da Digidesign) ou sons nos formatos AIFF ou Sound Designer e aplicar filtros e criar diferentes variações de sons. É possível controlar todos os quatro módulos do Studio9000 em tempo real a partir de um controlador MIDI externo ou então comandá-los do Pro Tools ou outro sequenciador MIDI compatível. Dá até para automatizar os botões. Para completar, o programa tira vantagem da tecnologia de streaming de áudio DirectConnect, da Digidesign. Com isso, até 16 saídas do Studio9000 aparecem como entradas no Pro Tools. Também é compátivel com os padrões DirectI/O, VST 2, ReWire, MAS, OMS e FreeMIDI.

Muito bom, mas dava para ser um pouquinho mais intuitivo

Tudo bem, a qualidade de som é ótima, a interface é bonita e pode ser controlada somente com o mouse, mas o Tokyo ainda peca por ser muito pouco intuitivo. Cada um dos módulos aparece em uma janela separada, e você demora bastante para entender como funciona cada recurso. Além disso, é preciso ter pelo menos um G3 para fazê-lo rodar bem. O Reason dá de dez nele.

sintetizando...

Esses sintetizadores virtuais eram o que estava faltando para completar os estúdios digitais espalhados por computadores em todo o mundo. Mais do que isso, trazem para o século 21 (e agora podemos dizer isso sem vacilar) instrumentos musicais analógicos que pareciam perdidos no tempo ou incompatíveis com o mundo digital. Eles podem não ser substitutos dos equipamentos originais, mas com certeza são similares no mínimo aceitáveis. Mas não dá para pensar que os sintetizadores atuais estejam obsoletos. Por mais que você procure, não vai encontrar por aí um software que ofereça os mesmos recursos de um sintetizador como, por exemplo, o XV-5080, um dos mais recentes e sofisticados da Roland, capaz de tocar 128 vozes, que traz cinco processadores digitais de efeito, oito canais de saída de áudio e ainda carrega 128 MB de sons AIF ou WAV em sua memória. Você também não quer um milagre, quer? M

MÁRCIO NIGRO
Emociona-se ao ouvir o som do Hammond-B3.

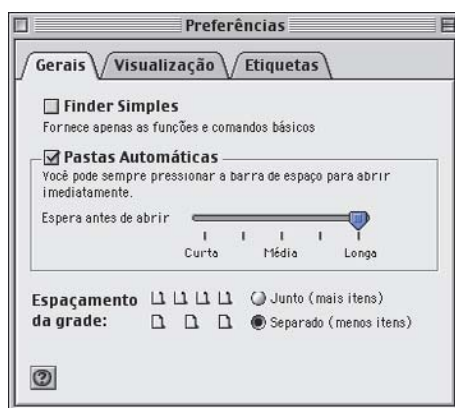
Segredos do Finder Parte 2

Transitando livremente pelo Mac

Na última edição, mostramos a diferença entre o Finder e a Mesa (Desktop) e ainda fizemos um rápida apresentação de quem é quem na tela de seu Mac. Agora, chegou a hora de subirmos um degrau, espiritualmente falando, e conhecermos as operações básicas do Finder e outros detalhes importantes do Mac OS, para que você possa ter uma relação mais íntima com sua máquina. Tem muito marmanjo por aí que vai dizer "Ahhhh, mas eu já sei tudo isso!" (lembre-se, esta é a seção Bê-A-Bá do Mac). Para esses, nosso conselho é: dá uma lida aí, ô meu, pois pode haver algo que você não saiba. Mas chega de enrolação e vamos ao que interessa. Para o infinito e além!

Movendo coisas

Manter o seu HD organizado é um dos princípios básicos para uma vida cibernética saudável, e, para isso, será preciso mudar frequentemente pastas e documentos de lugar. Para que você não tenha que ficar duplo-clicando várias pastas em seguida para chegar onde quer, o Mac OS tem um recurso chamado Pastas Automáticas (Spring-loaded Folders). Funciona assim: arraste qualquer item para cima de uma pasta e aguarde um pouco até que a pasta se abra automaticamente. Se a pasta que você deseja estiver dentro de outra (ou outras), não tem problema; mantenha o mouse clicado e continue fazendo a mesma coisa com as subpastas. Quando você entra em uma subpasta, a janela anterior some para que não haja o perigo de, no final das contas, você terminar com um monte janelas abertas.

Outra maneira de se fazer isso é duplo-clicar uma pasta e manter o botão do mouse pressionado após o último clique. O cursor vai virar uma lupa e, enquanto você manter o mouse clicado, as pastas vão se abrir automaticamente sempre que as "lentes" pousarem sobre elas. Bem prático.

O jeito "Pro" de usar as pastas automáticas é o seguinte: Deixe a espera em Longa ao preferências do Finder (menu Editar) e use a barra de espaço para abrir a pasta imediatamente

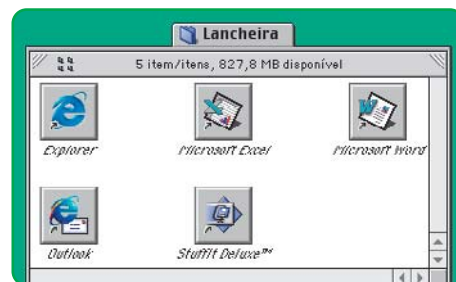
Ao contrário do que acontece no Windows, você pode mover as pastas dos aplicativos de lugar sem que, depois, o sistema venha lhe dizer, por exemplo, que não está encontrando o programa associado a um documento.

Pastas

Já que estamos falando em organização, temos que dar umas palavrinhas sobre como criar pastas. É bem simples. Abra a janela em que quer criar a nova pasta (se for na Mesa, clique nele para desativar qualquer janela aberta), vá até o menu Arquivo (File) do Finder e selecione Nova Pasta (New Folder), ou então digite ⌘N. Uma pasta chamada "pasta sem nome" (untitled folder) será criada e você poderá nomeá-la como quiser.

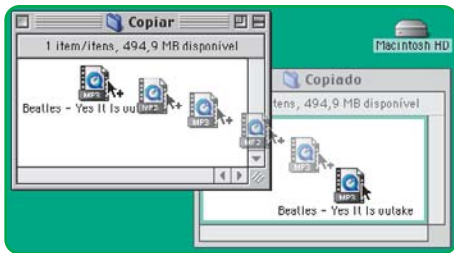
Réplica

A Réplica (Alias), é algo fundamental para permitir acesso rápido a uma pasta ou a documento, sem comprometer a organização do HD. Para criar uma réplica, selecione o item original e escolha a opção Criar Atalho (Make Alias) no menu Arquivo na barra de menu do Finder (também pode ser através do atalho de teclado ⌘M); ou então arraste o item com as teclas ⌘Option apertadas. Um bom lugar para colocar uma réplica é a Mesa. Se a sua tela começar a ficar cheia de atalhos, talvez seja interessante criar pastas para organizá-los, como uma só com as réplicas de documentos importantes ou de seus programas favoritos, por exemplo. Também é possível criar uma réplica de um item na pasta Itens do Menu Apple (Apple Menu Itens), dentro da Pasta do Sistema (System Folder), para que ele apareça no menu da maçã.

Se você quiser encontrar o original de alguma réplica, basta selecioná-lo e acionar o comando Mostrar Original (Show Original) no menu Arquivo do Finder ou dar ⌘R. A janela com o item original vai se abrir.

Crie uma pasta com as réplicas dos programas que você mais usa, coloque a visão da janela por botão e arraste a janela para a parte de baixo da tela para criar uma aba. Pronto, você criou um lançador de programas exclusivo, fácil de usar e que ocupa muito pouco espaço da sua tela

Cópias

Você pode fazer uma cópia de qualquer arquivo ou pasta simplesmente arrastando e soltando um item enquanto aperta a tecla Option (sem isso, você provavelmente apenas irá movê-lo de lugar). Se você estiver copiando algo de um disco para outro, como de um Zip para o HD, não é necessário utilizar essa tecla, a menos que o destino seja a Mesa (ver edição ante-

rior para mais detalhes). Para duplicar um arquivo no mesmo lugar, vá ao menu Arquivo do Finder e selecione Duplicar (Duplicate), (ou ⌘ D). Uma duplicata do documento será criada com a palavra “cópia” (copy) no final do nome.

Seleção

Na Mesa ou nas janelas do Finder é possível selecionar mais de um item ao mesmo tempo, seja para fazer cópia, jogá-los no Lixo ou até mesmo abrir vários documentos ao mesmo

tempo. Você pode fazer isso pressionado a tecla Shift e ir clicando em todos os arquivos que quer selecionar (eles vão ficar mais escuros). O bom desse método é a possibilidade de selecionar (ou desselecionar) arquivos em diferentes lugares da janela, esteja ela em modo lista, ícone ou botão (a única pegadinha no modo botão é que você terá que clicar no nome do item para não correr o risco de abrir sem querer a pasta ou o documento).
Para selecionar vários arquivos ao mesmo tempo, clique no fundo da janela ou na Mesa e, com o botão apertado, arraste o mouse na direção dos itens desejados. Você verá um retângulo mostrando a área de seleção, aumentando ou diminuindo enquanto você move o mouse. Tudo que estiver dentro do quadrado será selecionado. Se for necessário deselecionar algo, clique nesse “algo” com a tecla Shift.

Renomeando

Você pode renomear qualquer arquivo, clicando nele e esperando até que o nome fique iluminado com outra cor. Assim, você poderá escrever o que quiser, desde que se limite a 31 caracteres. O único caractere que não é possível usar nos nomes é o “dois pontos”, e você não pode dar o mesmo nome de algum outro arquivo que estiver na mesma pasta.
Ao contrário do Windows, o Mac OS é muito mais “gente boa” e não requer que os documentos tenham nomes com extensões de três letras (como Relatório.doc) para identificar o tipo de documento.
Existem algumas pastas que não podem ser renomeadas (Applications, Documents, Internet e Apple Extras) porque o sistema e alguns programas precisam que elas existam. Mas elas podem ser movidas de lugar (só vão perder seus ícones especiais).

Sherlock

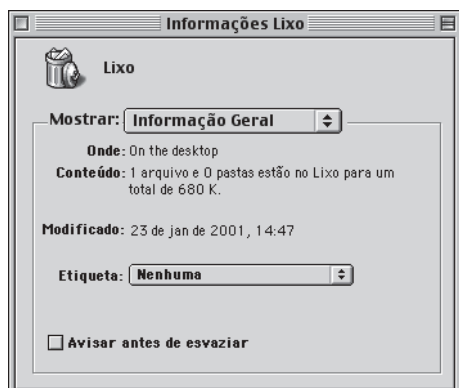
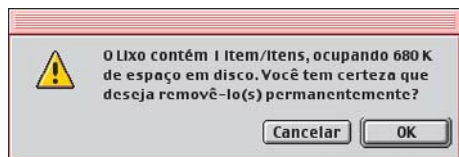
Se você não sabe exatamente onde está um

Não consegue mudar o nome do seu disco? Provavelmente é porque ele está sendo compartilhado. Desligue o File Sharing (Compartilhamento de arquivos), o módulo com a pastinha na Control Strip (Barra de Controle), que isso passará a ser possível

arquivo ou sabe, mas está com preguiça de ficar abrindo pasta após pasta até chegar nele, vá ao menu da maçã e selecione o Sherlock (ou ⌘F). Esta ótima ferramenta do Mac OS faz busca não só no seu HD, como na Internet também (ver edições 62 e 63 desta nobre revista para mais detalhes). Ao abrir o Sherlock, clique no ícone do HD (o primeiro da esquerda para a direita), digite no campo em branco o nome do arquivo que quer encontrar em seu

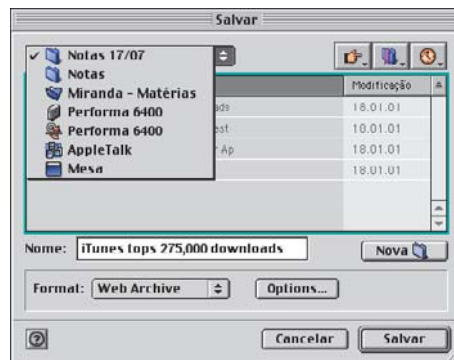
Mac e clique no botão da lupa. Uma lista com os arquivos encontrados aparecerá. Depois você pode duplo-clicar o documento para abri-lo, ou arrastá-lo para algum outro lugar diretamente da janela do Sherlock.

Joga fora no Lixo

Como dissemos na edição passada, se você quiser deletar algo, é necessário arrastar o arquivo "indesejado" para o Lixo e, depois, ir ao menu Especial (Special) do Finder e selecionar Esvaziar Lixo (Empty Trash). Outro jeito mais

Livre-se da tela que pergunta se você quer esvaziar o Lixo: selecione-o, dê ⌘I (Obter Informações) e desclique a opção "avisar antes de esvaziar"

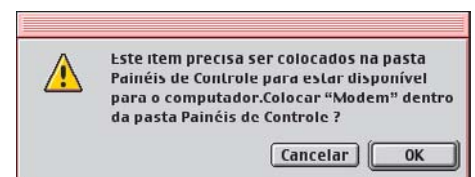
prático é selecionar os itens e pressionar as teclas ⌘Delete. Isso já manda os itens selecionados diretamente para o Lixo.
Porém, atenção, só execute o comando Esvaziar Lixo se tiver certeza do que está fazendo. Caso contrário, duplo-clique no lixo e tire dali o que ainda não estiver com a morte selada.

Abrir e salvar

Uma das operações que mais se faz num computador é abrir e salvar documentos. Sempre que estiver trabalhando no Office ou AppleWorks você vai se deparar com a caixa de diálogo para abrir (Open) ou salvar (Save). Nos programas mais recentes, a janela de abrir/salvar será mais ou menos assim:

Com ela, você poderá navegar pelo seu HD, abrindo ou expandindo pastas como se fosse uma janela normal do Finder. Para abrir um documento, basta selecioná-lo e clicar no botão Abrir (duplo-clicar o arquivo dá no mesmo). Para salvar, só é necessário acessar a pasta onde o documento será salvo e depois clicar no botão Salvar. Depois de abrir pasta e mais subpasta,

você pode usar o menu superior, que permite voltar aos "níveis" anteriores, incluindo a Mesa. Você também poderá se deparar com um "modelo" mais antigo de janela de abrir/salvar (de fundo branco) que funciona de modo parecido, mas é menos versátil, pois não permite expandir as pastas e a janela não é redimensionável.

Pasta do Sistema

Esse é um assunto mais complicado e voltaremos a ele em outra edição. Por hora, cabe dizer que a Pasta do Sistema é, o cérebro de seu Mac. Sem ela nada vai funcionar. É dentro dela que se encontram as extensões e os painés de controle que o Mac OS carrega durante o Startup (ou boot, a "partida" do sistema operacional). Alguns programas precisam adicionar itens para a Pasta do Sistema, mas os instaladores fazem isso automaticamente. Por isso, recomendamos que você não mexa nela, a menos que saiba o que está fazendo.

Entretanto, talvez você se veja em situações em que precise adicionar itens manualmente a ela. Felizmente, o Mac OS é um sistema operacional inteligente e, se você arrastar extensões ou painéis de controle para cima da Pasta do Sistema, ele já coloca os arquivos no lugar apropriado.

Finalizando

Tudo que falamos até aqui é o básico do básico; apenas um guia de sobrevivência para quem está chegando agora ao mundo macmaníaco e está precisando se situar. Fique ligado nas próximas edições para aprender mais.

MÁRCIO NIGRO
Só ouve Frank Zappa no volume máximo.

Réplica ou atalho?

Alguns leitores reclamaram que damos os nomes de menus e vários termos do Mac OS em inglês, além de nos acusarem de "avacalharmos" a versão em português do sistema operacional. Nessa matéria, resolvemos colocar todos os termos em nóssa língua pátria, mas nos deparamos com um dilema causado pela Apple Brasil. No menu Arquivo (File) encontramos o submenu Criar Atalho. Mas ele cria uma "réplica" do arquivo ou pasta escolhido. E agora? Será atalho? Quem sabe, réplica? Na dúvida, ficamos com Alias, mesmo?

Teoria MARIO AV*

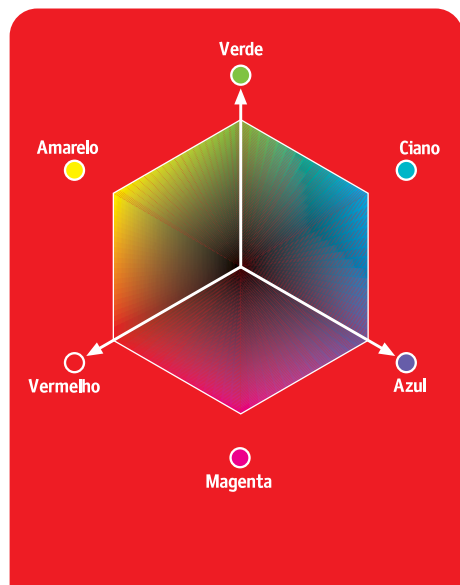
Cor essa mal-interpretada Parte 2

Quanto o assunto é cor, pensar em termos de canais e números pode não parecer muito intuitivo. Mas é a chave para liberar o poder do computador na edição gráfica. Veja aqui alguns métodos usados para representar as cores no computador.

Você leu a Teoria anterior e se perguntou: "Que que isso tudo tem de específico em relação com o Mac? Não valem os mesmos conceitos no PC?" Vou ser honesto. É por aí mesmo. O aqui mostrado é uma ciência universal e qualquer um pode tirar benefício de aprofundar-se nela. Nesta parte do artigo, porém, veremos a cor na prática: a formação das imagens digitais através do computador. Por aqui nós saímos do campo puramente teórico e abstrato para mergulhar na realidade prática. Seguindo esse caminho, apresentarei os conceitos usando simplesmente o seletor de cores (Color Picker) do Mac OS.

Esquema tridimensional

Recapitulando: uma entidade mundial chamada CIE estabeleceu uma espécie de "gabarito" matemático pelo qual é possível, em teoria, definir numericamente qualquer cor. O número de parâmetros necessários é três, já que o olho humano codifica as cores em três componentes. Mencionamos de passagem que toda cor pode ser representada geometricamente em um espaço cúbico, adotando três componentes fundamentais da cor como os eixos das coordenadas X, Y e Z. Para especificarmos qualquer cor, basta definirmos *o que* são esses parâmetros XYZ e o valor de intensidade de cada componente para formar a cor desejada.

O XYZ alinhado com as primárias RGB

Isso bem que poderia encerrar a questão de uma vez, não fosse pelo fato de haver incontáveis meios de gerar imagens coloridas, cada um deles com seu **espaço de cor** (um sistema próprio para quantificar e formular as cores). Cada espaço de cor é uma adaptação do método XYZ, daí a semelhança conceitual de um para o outro. Agora vamos dar uma olhada nos principais sistemas existentes.

O que é RGB

Se você trabalha com computador ou vídeo, o principal sistema de cores para você é o RGB. **RGB** é o nome do espaço de cor gerado pelos componentes luminosos **vermelho** (R), **verde** (G) e **azul** (B) usados nos monitores. Os comprimentos de onda específicos de R, G e B variam um pouco de uma marca para outra, mas em geral são muito próximos aos comprimentos de onda "sintonizados" naturalmente pelo olho humano; dessa forma, produzem a maior variedade possível de cores enxergáveis por nós. Os monitores de computador com tubo de imagem (CRT) apresentam a maior amplitude de cores possível *(color gamut)* em um dispositivo – superior até à dos filmes fotográficos e à das tintas de impressão.

O método de obtenção de cores através de misturas de R, G e B constitui o que é chamado de sistema *aditivo-primário*. Por esse sistema, luz verde mais luz vermelha produz luz amarela, azul mais vermelho dá magenta e azul mais verde dá ciano (azul-turquesa). A adição de luz *clareia* o resultado. A mistura em intensidade máxima dos três componentes R, G e B resulta em *branco* – não um branco absoluto, mas o tom mais claro que pode ser conseguido pelo dispositivo de visualização utilizado.

Profundidade de cor

Nas aplicações do dia-a-dia, os arquivos digitais de imagem em RGB registram a informação visual na forma de *números de intensidade de R, G e B para cada pixel*. Mas, enquanto os valores máximos de intensidade de R, G e B são fixos para cada dispositivo digital, a quantidade de valores *intermediários* possíveis é determinada pela **profundidade de cor** utilizada. Profundidade de cor *(em inglês, color depth)* é uma definição de quantos valores discretos existem entre o zero e o máximo para cada componente da cor. Em outras palavras, é a *precisão numérica* usada para descrever a cor.

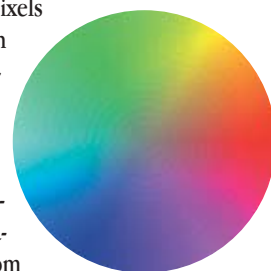
As profundidades de cor mais usadas são as seguintes:

• No uso normal, a escala RGB vai de 0 até 255 para cada canal, em números inteiros. Essa é a profundidade de **24 bits** (três canais de 8 bits), conhecida no Mac como "Millions of Colors" e no PC como "True Color". São *16.777.216 combinações possíveis* de cores, o que excede a capacidade de discernimento do olho humano na maioria das situações (mas não todas). 24 bits é um padrão universal usado por todos os softwares modernos.

• O Photoshop e scanners de alta qualidade oferecem profundidades de cor de até **32 bits** (4.294.967.296 cores ou "Billions of Colors"), de aplicação restrita.

• Existe ainda um modo de **16 bits** (65.5536 cores), conhecido no Mac como "Thousands of Colors" e no PC como "High Color". Como os valores de cor possíveis são mais espaçados, para obter a ilusão da cor exata é preciso fazer *dithering*, que é o processo de "reticular" a imagem entre pixels de 16 bits que tenham cores próximas às originais de 24 bits.

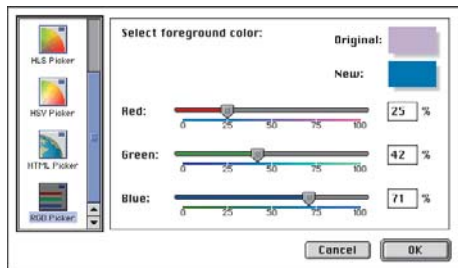
24 bits
16.777.216 cores
"Millions of Colors"
"True Color"

Mesmo quando o seu monitor está ajustado para 16 bits, os aplicativos no Mac OS trabalham internamente com 24 bits; o que você vê na tela é uma imagem em 16 com *dither* quase imperceptível.

16 bits
65536 cores
"Thousands of Colors"
"High Color"

• Um modo que já foi muito comum no passado e hoje praticamente inexiste é o de **8 bits** (256 cores). Qualquer imagem fotográfica nesse modo ganha o característico *dither* pesado, ficando "granulada".

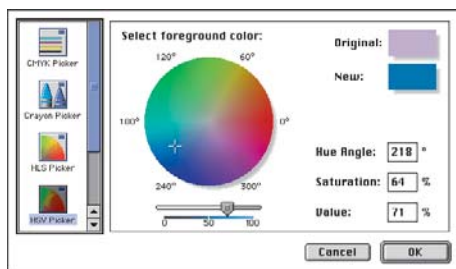
8 bits
256 cores

Melhorando o método de seleção

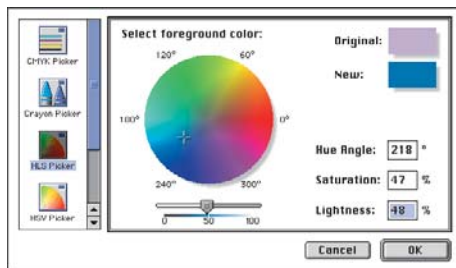
Selecionar cores em RGB, embora simples, é extremamente inconveniente. Os controles deslizantes são totalmente anti-intuitivos – a seleção é sempre na base do “arrastar e ver o que acontece”. Criar tons complexos como marrom ou cor de pele pode ser penoso.

A primeira providência que podemos tomar para melhorar isso é pegar emprestado aquele cubo de cores e achatá-lo para um círculo. Torna-se possível fazer a seleção de uma cor simplesmente clicando nessa figura e em um controle adicional que substitui a terceira dimensão espacial do cubo.

Esse método é chamado de **HSV** ou **HLS**, dependendo dos parâmetros escolhidos. O que as duas variantes têm em comum é que as cores ao longo dos 360 graus da borda exterior do círculo correspondem ao **matiz**, que é a descrição *perceptual* da cor – “vermelho”, “laranja” etc. A sequência dos matizes é a mesma do espectro luminoso natural, com a diferença de que, entre os dois extremos, forma-se uma cor composta de vermelho e azul, o **magenta**, que não existe sozinha no espectro. Esses dois sistemas têm a vantagem de serem semelhantes à maneira pela qual trabalhamos com os meios de pintura naturais. É muito mais intuitivo pensar em uma cor como “amarelo claro, pouco saturado” do que como “vermelho 150, verde 210, azul 135”. Embora esses métodos sejam diferentes do RGB, a correspondência é direta e a conversão requer um cálculo linear simples, que o computador faz instantaneamente.

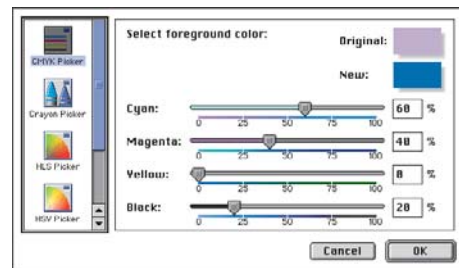
HSV

O **HSV** é assim chamado porque usa os parâmetros *hue* (matiz), representado pelo ângulo no círculo; *saturation* (saturação ou “quantidade de cor”), no raio do círculo; e *value* (distância da cor em relação ao preto). 0% de *value* dá preto e 100% dá a cor pura. 100% de *value* e 0% de saturação dão branco.

Por outro lado, não há um “formato HSV” para salvar imagens digitais, porque ele é matematicamente muito mais impreciso que o RGB.

HLS

É o um mecanismo similar ao HSV, só que em forma mais intuitiva.

A variável do raio do círculo é uma definição de saturação (“quantidade de cor”) diferente da usada no HSV – os valores numéricos não “batem” de um para o outro. O controle deslizante tem uma importância maior: ele representa o *lightness* (brilho), que é a proximidade da cor em relação ao preto (na direção do 0%) *ou* ao branco (na direção do 100%). 50% de *lightness* é o tom médio para qualquer cor. Esse é o método mais confortável de todos para selecionar cores em RGB e CMYK, mas também não tem modo de cor próprio para a imagem, por causa da imprecisão matemática.

CMYK

No espaço de cor CMYK, as cores são decompostas em um mistura de quatro *pigmentos* ou *tintas:* C (ciano), M (magenta), Y (amarelo) e K (preto). Vamos desconsiderar por um momento o preto e observar que, na representação espacial das cores, C, M e Y são exatamente as cores intermediárias entre R, G e B. Não é por acaso: esse sistema é chamado de *subtrativo-secundário*, pois funciona de modo *inverso* ao aditivo-primário. Tinta amarela mais ciano dá verde, amarela mais magenta dá vermelha e ciano mais magenta dá azul. A adição de tintas *escurece* o resultado. A mistura das três juntas resulta em *preto* – não um preto absoluto, mas o tom mais escuro que é possível obter com a pureza e densidade das tintas disponíveis.

Se você lembra a descrição que fiz do RGB na página anterior, deve ter notado uma *similari-*

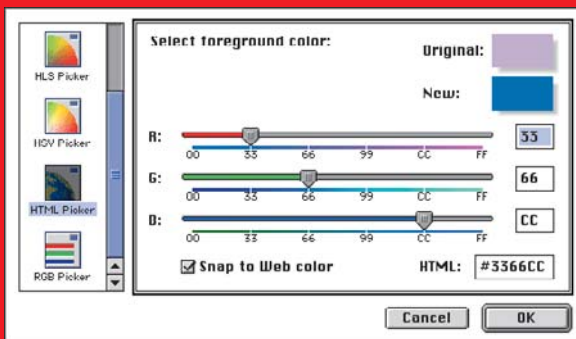
Minhas cores “morrem” em CMYK! O que fazer?

As tintas de impressão CMYK têm uma amplitude de reprodução de cores bem inferior à do RGB, o que explica as cores “desmaiadas” quando você passa de RGB para CMYK uma imagem contendo verde fluorescente, azul celeste profundo ou rosa-choque claro. Na quadricromia convencional não há remédio, fora respeitar os limites naturais das tintas (o Photoshop tem uma série de “alarmes” que avisam quando você cria em RGB uma cor que não imprime em CMYK).

É possível contornar em parte a limitação das tintas com o processo de *hexacromia*, que adiciona dois outros pigmentos básicos – normalmente, um verde e um azul. É claro que esse processo demanda um tratamento da imagem completamente diferente e é bem mais caro que a quadricromia, por isso não tem muita aplicação fora dos livros de arte e catálogos.

Cores para a Web

As cores para a Web são especificadas no espaço RGB, com uma peculiaridade na notação. No código HTML das páginas, acham-se por toda parte comandos do tipo <color="39A3FF">. Esses três pares de caracteres representam respectivamente os valores de R, G e B, em algarismos *hexadecimais*. Hexadecimal é um sistema de numeração que usa a base 16 em lugar da base 10 do decimal. Ficou confuso? Faça o seguinte experimento: abra o Color Picker e use a opção Web; mexa nos controles e perceba a correspondência entre os números hexadecimais e os decimais.

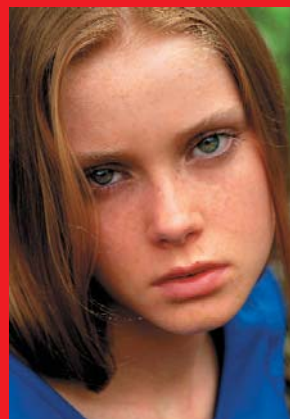
Sei que isso é uma explicação pobre, mas alguns segundos (tá bom, minutos...) de prática com o seletor são mais eficazes do que horas de explicação abstrata.

dade complementar entre CMYK e RGB. De fato, C, M e Y são as cores fundamentais que ficam a meio caminho entre R, G e B.
Tudo bem até aqui, mas por que existe um *quarto* parâmetro, o K?
Ele é acrescentado para resolver os seguintes problemas de ordem prática:
• Substituir parcialmente a mistura das outras três tintas nos tons mais escuros ou neutros, economizando tinta e evitando problemas de impressão causados por excesso de tinta depositada no papel.
• Melhorar a reprodução dos detalhes mais finos e contrastados, disfarçando os erros de registro da impressão.
• Balancear os tons mais escuros, disfarçando a "puxada" da impressão para uma das tintas.
Ou seja: quando se diz que o K serve para "reforçar o preto", como consta de 90% dos artigos sobre artes gráficas, apenas se está contando a história "por cima".

Variações de gama

Sem compensação de gama

Gama 1,8 (Mac)

Gama 2,2 (PC e TV)

Foto Clício

O controle ao alto é por onde você determina a correção de gama padrão do seu monitor, ao gerar o perfil ColorSync para ele (painel de controle Monitors, seção Color). Se você adotar o ajuste da esquerda ou o da direita, terá que compensar manualmente no brilho do monitor até chegar ao resultado do centro. Resultado: suas próprias imagens parecerão certas no seu monitor, mas erradas nos monitores dos outros

As curvas de gama

Em algum lugar lá atrás, mencionei de passagem que a percepção humana da visão é *não-linear*, isto é, a relação entre a quantidade de iluminação ou cor e o estímulo correspondente no olho não é direta. A resposta da visão humana é *logarítmica*, o que equivale a dizer que a nossa sensibilidade é mais aguda para as variações nos tons escuros e menor para os claros. Algo similar, só que em sentido oposto, ocorre na televisão e nos monitores. A variação de brilho com a variação do valor de brilho não é uniforme; é abrupta para os tons mais escuros e suave para os mais claros. Para compensar essa relação de forma a compatibilizá-la com as características da visão humana, foi inventada a **correção de gama,** que antes do computador já era empregada na televisão. A correção de gama consiste em definir uma relação não-linear entre o valor numérico do brilho e o brilho percebido resultante. É usada uma simples fórmula matemática, que se manifesta em um gráfico – a famosa "curva de gama". Essa curva pode ter um *fator* maior ou menor, isto é, pode afetar mais ou menos a imagem. Traduzindo: para os mesmos valores de intensidade máxima (branco) e mínima (preto), um fator de gama mais acentuado deixa os meios-tons da imagem mais escuros, e um mais fraco os deixa mais claros.
A calibração do monitor inclui escolher um fator gama que deixe o seu cinza médio (50%) com a tonalidade similar a uma referência padrão; resolvido isso, todos os demais tons serão representados de forma aproximadamente correta. Nas aplicações de TV, vídeo e computadores PC em geral, o fator padrão é 2,2; no Mac, é de 1,8. Ao transferir os arquivos de um para o outro, porém, não acontecerá de uma imagem ficar escura ou clara demais se o ajuste de gama de cada um estiver correto.
A curva de gama existe no Photoshop na forma de dois comandos de ajuste: Levels e Curves. Em Levels, um controle deslizante aplica um fator de gama à imagem. Em Curves, é possível estender esse controle enormemente, desenhando-se curvas complexas de praticamente qualquer formato. O princípio por trás dos dois métodos é o mesmo: uma variável matemática estabelece uma relação entre a imagem antes e depois da correção.

Para saber mais

O link a seguir é de uma excelente fonte na Internet sobre a percepção da cor e sua representação:
The Representation of Color – http://kiptron.psyc.virginia.edu:80/steve_boker/ColorVision2/ColorVision2.html

Gerenciar a cor é preciso

No dia-a-dia, a descrição física dos parâmetros R, G e B é subentendida. Mas no mundo real eles são *diferentes* da convenção. Tipo, certo monitor produz um verde menos saturado que o normal e um azul "puxando" para o ciano. Como fazer com que as cores definidas nele não sejam discrepantes das mesmas cores conforme definidas em outros monitores? Não há nenhuma garantia, a não ser que se utilize um *gerenciador de cor*.
Gerenciador de cor é um método matemático, implementado em software, que busca definir as cores em termos universais, e assim manter a sua consistência de um dispositivo para o outro. Há vários desses sistemas: o que mais nos interessa é o **ColorSync,** que vem junto com o Mac OS. (Também é bastante usado um gerenciador proprietário da Kodak, disponível nas versões Mac dos programas da Corel e Macromedia.) O que o gerenciador faz na prática é comparar e traduzir os *perfis* dos diversos dispositivos. Perfil é um documento que descreve a relação entre a resposta de cor do dispositivo e um padrão universal que, no caso do ColorSync, é o estabelecido pela CIE.
Você pode (e deve) gerar o perfil para o seu monitor antes de começar a trabalhar com o Photoshop. E não só isso: deve revisar o ajuste a cada alguns meses. Caso contrário, não terá direito de reclamar da confiabilidade da palete de cores que está usando.

Fui!

Na terceira e última parte deste artigo, os assuntos serão o sistema de cor L*a*b/Lab – fundamento e "arma secreta" do Photoshop –, dicas para melhor conversão de cores e os sistemas de harmonia tonal. M

MARIO AV www.marioav.com
Gosta de ir à praia e entrar no mar 90C16M61Y3K, contemplar o céu 86C31M0Y0K e caminhar pela areia 20C17M31Y4K.

Comprando Macs sem sair de casa

Sites de vendas brazucas começam a proliferar na rede

Ah... que beleza, comprar de tudo sem ter que sair de casa nem enfrentar congestionamentos (de carros, pelo menos), filas e outras coisas mundanas, fazendo tudo pela Web. Até mesmo Macs você pode adquirir pela Internet, não é bacana? Claro que é! E os sites brasileiros de vendas online já estão bem melhores do que antes (quando nem sequer existiam!), oferecendo algo mais do que somente Macs. Apesar de algumas baixas (uma das maiores revendas, a AppleStore1, fechou as portas no final do ano passado), as lojas virtuais estão crescendo e têm uma boa quantidade de produtos para Macintosh e toda a linha de computadores da Apple.
Como somos gente da melhor qualidade, fuçamos as revendas online que, além de venderem Macs e outros produtos Apple, têm periféricos, programas e outros utensílios interessantes para qualquer macmaníaco internauta ficar satisfeito.
Cartão de crédito na mão? Então, vamos às compras!

MacFix

www.macfix.com.br

São 183 produtos disponíveis, entre computadores e acessórios. O sistema de busca é um pouco desorganizado: quando pedimos programas, os primeiros itens mostrados eram impressoras e quando escolhemos memória, apareceram computadores. O site coloca por escrito os termos de garantia oferecidos e como e quando é feita a entrega dos produtos comprados. Financia em até 15 vezes.

MacCenter

www.maccenter.com.br

O site é muito bonito e rápido. Traz alguns textos informativos sobre os produtos da Apple para ajudar na escolha do computador ideal. Quanto a periféricos e programas, fica um pouco a desejar (duas opções de scanner, só? É pouco!), mas foram os primeiros a anunciar que já possuem o mouse óptico da Apple para venda. Ponto para eles!

Soma

www.somainfo.com.br

Bem organizado, tem uma boa quantidade de softwares, periféricos, adaptadores, memórias e placas para venda, com fotos de quase todos os produtos. Para os moderninhos, os novos teclado Pro e o mouse óptico; para os saudosistas, os velhos teclados e mouse ADB também podem ser comprados pela Web. Entrega gratuita apenas em Porto Alegre.

Plug & Use

www.pluguse.com.br

A loja não é especializada em Macs, mas tem uma grande quantidade de produtos para a nossa plataforma preferida. Infelizmente, os preços dos Macs estavam defasados quando visitamos o site, o que é um ponto a menos, sem falar na lentidão do sistema de busca. Para encontrar os periféricos para Mac é preciso um pouco de paciência, pois não existe uma área específica onde encontrá-los.

Caps

www.caps.com.br

Com um clique de mouse você já pode sair comprando seu Mac novo. Só os portáteis não estão à disposição. Periféricos existem, mas não são vendidos à parte, e sim em *bundle* (pacote) junto com os Macs. O site financia em até 25 vezes e dá 128 MB de memória de brinde para quem comprar à vista ou em até três parcelas.

Tecshopping

www.tecshopping.com.br

Essa é para quem gosta de design ou é profissional da área de artes gráficas. Scanners por R$ 50 mil, impressoras profissionais de resoluções altíssimas, papéis especiais, câmeras digitais, programas de editoração eletrônica; tem de tudo um pouco. Infelizmente, por enquanto a loja não aceita cartão de crédito, apenas cobrança bancária.

NetWorld Informática

www.nwi.com.br

Outra loja virtual que mistura Macs e PCs. Para saber o que tem disponível, é preciso usar o sistema de busca. Tem alguns jogos (como Quake, Unreal e Star Wars) e boa parte da linha de computadores da Apple. Na página do G4/450, por exemplo, não tinha foto do produto. Uma afronta! Outra loja virtual que não tinha os preços atualizados quando a visitamos.

Fnac

www.fnac.com.br

Não tem muito o que falar: é outro site de loja grande que tem uns periféricos de Mac espalhados em algum lugar, e é preciso digitar "Mac" no sistema de busca para encontrá-los. A oferta de produtos é bem pequena e os preços também estavam mais altos do que nas revendas Apple.

Brasoftware

www.brasoftware.com.br

Como o próprio nome diz, só tem programas aqui, e não são muitos. Nem mesmo o Mac OS tem para vender, mas você encontra algumas promoções com pacotes integrados de softwares da Macromedia (as últimas versões) bem interessantes. Só.

MacBBS

www.macbbs.com.br

Aham... bem... er... tá! Assumimos! Foi mancada nossa não mencionar na edição anterior a página da MacBBS, um dos primeiros provedores baseados em Macs e BBS para a plataforma. Mancada que estamos corrigindo agora. Para justificar sua aparição numa matéria de lojas online de Macs (o forte do site é hospedagem, provimento de acesso e dicas), o MacBBS tem uma área de classificados com macmaníacos vendendo (ahá!) e comprando máquinas. Vale a visita. Nem que seja só para dar uma olhadinha!

SÉRGIO MIRANDA

Comprou dois cubos em vez de um dual

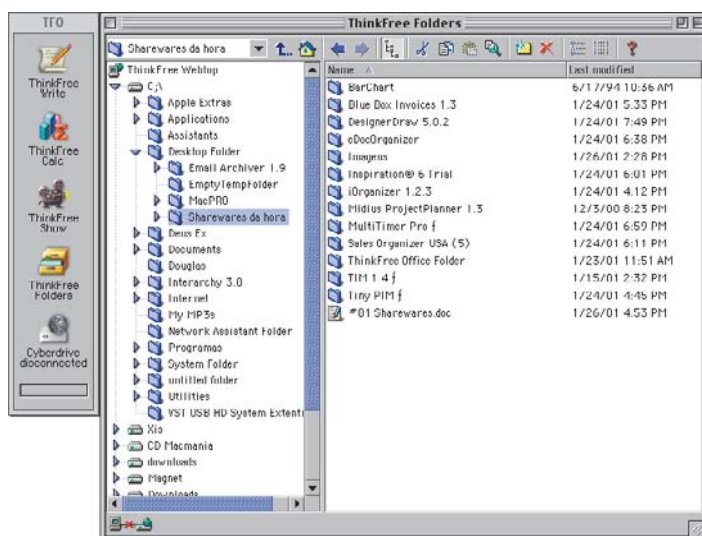
MacintOffice

Programas para fazer bonito no trabalho

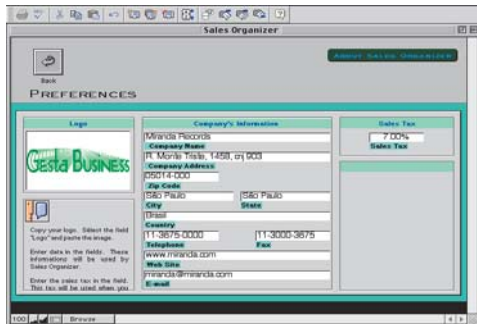
Os macmaníacos sabem que os Macs não servem apenas para ficar em casa, conectados à Internet. Ter um no serviço para redigir cartas, controlar estoques ou criar uma apresentação não é apenas mostra de bom gosto, mas também sinal de preocupação com qualidade e produtividade.

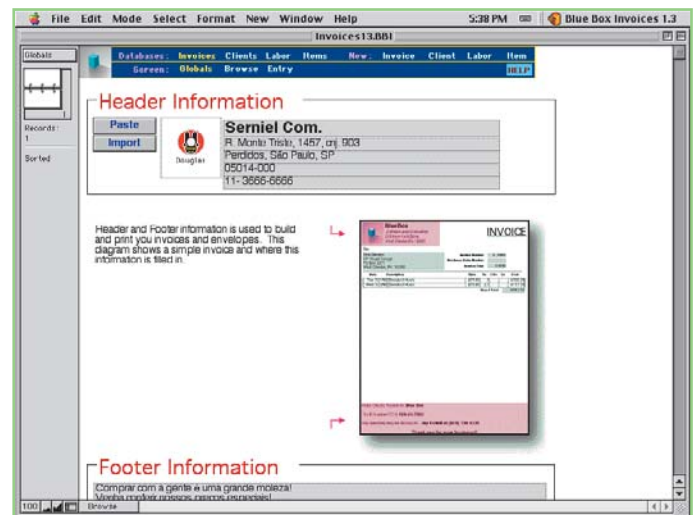
Para conseguir sempre o melhor do seu Mac durante o expediente, existem vários programas profissionais (normalmente, caros). Mas, se você não pretende gastar muito, sharewares bem mais baratos fazem tudo o que é preciso, como emitir recibos, verificar quem paga ou não e controlar seu tempo de trabalho ou dos funcionários.

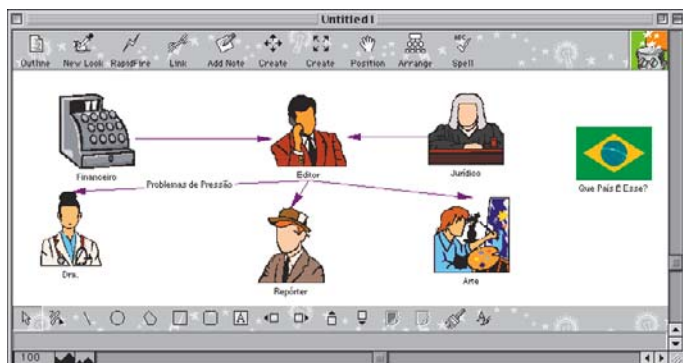
ThinkFree Office 1.5b26

Enquanto o StarOffice (o pacote de aplicativos para escritório freeware da Sun) não chega, a opção mais barata para se ter um processador de texto, planilha de cálculo e programa de apresentação (sem ser o manjado AppleWorks) é o ThinkFree Office. Todo escrito em Java, o visual dos seus aplicativos é igualzinho ao do Office 98 da Microsoft e os arquivos gerados nele são também compatíveis com Word, Excel e PowerPoint. Além disso, o ThinkFree vem também com um gerenciador de arquivos (copiado descaradamente do Windows Explorer), agilizando a navegação pelo HD. A demo funciona trinta vezes e a taxa de registro é de US$ 29,95 por ano. Ao pagar, você ganha um disco virtual de 20 MB no site ThinkFree para guardar seus arquivos e utilizá-los de onde estiver.

Sales Organizer 3.0b

Esse programa, feito em FileMaker, é ideal para gerenciar todos os negócios da sua empresa: fluxo de caixa, verificação de quem efetuou pagamentos e quem está dando o calote, listagem de clientes, fornecedores e funcionários, cálculo da receita diária, semanal, mensal e anual, relatórios para cada departamento, transmissão de fax e controle de estoque, entre outras funções importantes.

Além disso, emite notas fiscais (invoices), que servem como recibo ou ficha de pedidos. A versão não registrada funciona normalmente, só que os impressos saem com um texto pedindo para você registrar o programa, que custa US$ 114 (quem tem uma cópia registrada do FileMaker ganha um desconto de US$ 60). Qualquer modificação para personalizar o programa pode ser encomendada à empresa, que cobra entre US$ 5 e US$ 10, dependendo do serviço.

BlueBox Invoices 1.3

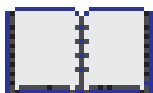
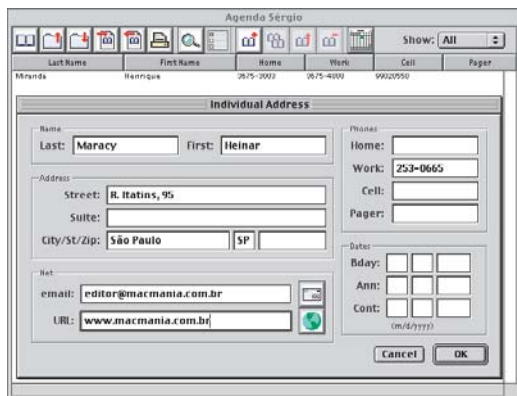
O software (criado no FileMaker) serve para emitir notas fiscais (*invoices*, para os americanos). Infelizmente, esse tipo de documento fiscal aqui no Brasil não pode ser feito em papel comum, usando um computador e impressora, por enquanto. Mas o software pode ser útil para fazer recibos, uma lista de pedidos e controlar a entrada de grana na empresa. As fontes podem ser alteradas e é possível colocar no impresso o logo da sua empresa. A principal vantagem é a de que tudo pode ser personalizado, como a moeda utilizada. A taxa de registro é de US$ 24,95 e a versão demo funciona sem restrições (apenas coloca uma linha no impresso, avisando que ele foi criado pelo programa).

Inspiration 6.0

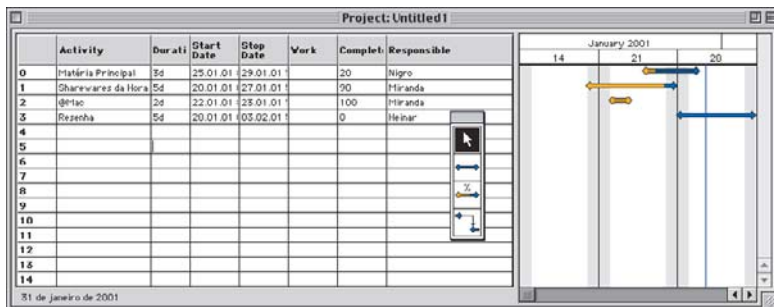
Esse programa é um "gerenciador de idéias". Como isso funciona? Fácil: para agilizar o processo de criação ou de estudo, você pode criar fluxogramas (diagramas que mostram o fluxo de dados ou do pensamento) para direcionar e organizar suas idéias. O Inspiration faz desde diagramas simples, com retângulos e outras figuras geométricas, até gráficos bem sofisticados, com figuras e fotos. A galeria de modelos tem animais, símbolos e desenhos, entre outros. Existe uma versão especial só para crianças. Software muito bem feito, que custa US$ 69.

TIM 1.4.2

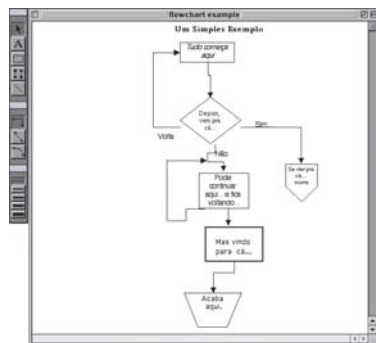
Programa específico para quem trabalha por hora (como advogados, engenheiros, artistas, pessoas assim) e precisa saber quanto vale seu serviço. Com o TIM você pode montar quantos projetos e tarefas quiser simultaneamente, dar pausa num deles e, depois de terminado o serviço, mandar a conta para o cliente juntamente com o relatório detalhado da sua produção (que é salvo em formato texto). Apesar de ser meio chato de configurar, vale a pena só para saber quanto se ganha por minuto trabalhado. O preço do registro é US$ 25.

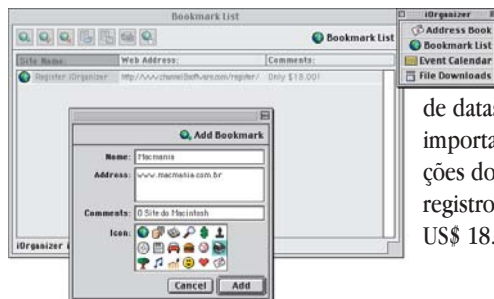
Onde encontrar

Blue Box Invoices	4,6 MB	www.blueboxsw.com/0301.html
DesignerDraw	140 KB	www.macdownloads.com
Inspiration	10,4 MB	www.Inspiration.com/edsales.html
iOrganizer	680 KB	www.channel8software.com/iorganizer
Sales Organizer	3 MB	http://go.to/gestabusiness
ProjectPlanne	980 KB	www.arctaedius.com/ProjectPlanner
ThinkFree Office	10,6 MB	www.thinkfree.com
TIM	452 KB	http://home.earthlink.net/~olbut
Tiny PIM	972 KB	http://amug.org/~earutter/shareware.htm

Tiny PIM 1.3

Agenda de endereços e eventos com mais recursos, onde é possível colocar várias informações (como aniversários, telefones, etc) de seus contatos. O programa imprime a lista das pessoas cadastradas e tem um sistema de busca que pode achar os contatos usando qualquer uma das informações disponíveis, como nome ou telefone. O calendário mostra o mês inteiro, podendo ser salvo no formato PICT e usado como fundo de tela, com todos os feriados americanos conhecidos (que infelizmente não podem ser removidos). Outros eventos podem ser acrescentados quase sem problemas (para evitar que um aniversário fique marcado em todos os dias do mês, é preciso dar ao programa uma data específica). O registro custa a bagatela de US$ 10.

ProjectPlanner 1.2.5

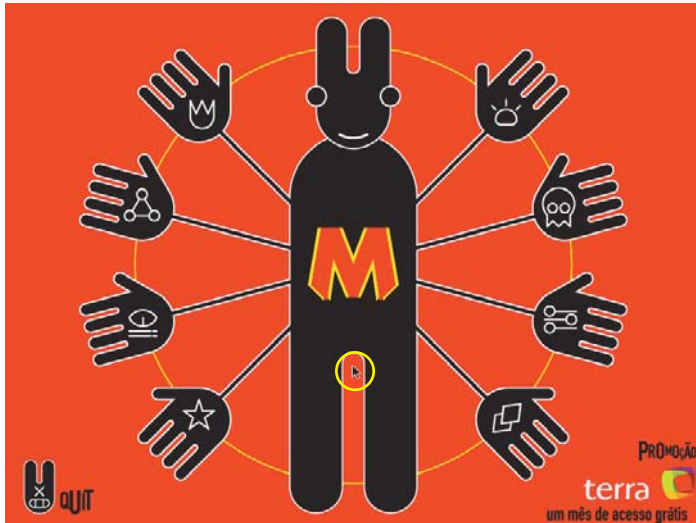
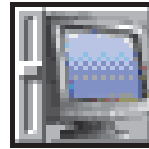
Software para gerenciar projetos pessoais ou em equipe, o Midius ProjectPlanner usa o sistema de gráficos Gantt, que serve para visualizar o andamento de tarefas usando tabelas de horários. O programa foi idealizado para projetos pequenos ou médios, e pode ser personalizado para se adaptar aos feriados locais e a horários e férias diferenciados dos participantes, além de criar escalas de trabalho. O programa não tem restrições de uso (apenas janelas cobrando o pagamento da taxa de registro de US$ 35).

DesignerDraw 5.0.2

Programa para criar fluxogramas bem simplezinhos, usando apenas figuras geométicas como losangos, quadrados ou círculos. Também é possível criar caixas personalizadas. Para colocar o texto dentro do fluxograma, basta arrastar e soltar, o que é legal para textos longos. Infelizmente, o programa não tem a opção de desfazer (Undo), o que pode gerar um bocado de problemas se você errar alguma coisa no seu diagrama. O custo, porém, é bem convidativo: zero (é freeware).

iOrganizer 1.2.3

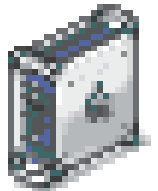
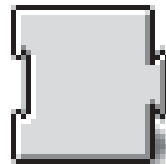
Que tal ter todos os seus endereços de email, sites favoritos e informações sobre seus downloads bem à mão? O iOrganizer faz justamente isso: é um tipo de agenda que organiza essas informações e é facilmente acessada por uma janela flutuante no desktop. Para mandar uma mensagem para algum contato da sua lista (que o iOrganizer importa do Outlook Express ou do seu PDA) basta um duplo-clique no nome, e o programa abre o seu cliente de email; você também pode gerenciar seus downloads usando o iOrganizer em vez do browser; a escolha é sua. Além disso, o programa também organiza eventos, lembrando você de datas, reuniões importantes e situações do gênero. O registro é de apenas US$ 18.

É isso aí: só não tem um escritório ou empresa informatizada com Mac quem não quer. Mas, se você não encontrou aqui o programa de que precisa, não fique triste nem se desespere. A Internet oferece vários sites com informações de programas shareware, bastando procurar com calma, quem sabe, na hora do almoço.

SÉRGIO MIRANDA
Conhecido como Mirandovich, ganhou sozinho o campeonato de Unreal Tournament da Macmania.

Nosso Ovo de Páscoa

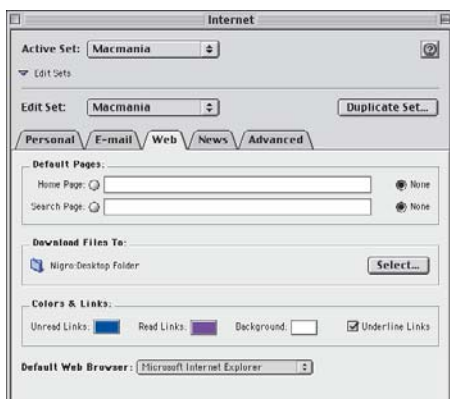
Alguns espertinhos descobriram uma pasta invisível com uns filminhos no CD-ROM da Macmania, mas até o presente momento parece que ninguém achou a tela secreta na nossa multimídia. Damos aqui o serviço: clique apertando Option no meio das pernas do homem-coelhinho (é, lá mesmo) para conhecer o grande projeto da Macmania que nunca foi para a frente.

Um toque apenas

Para abrir o painel de controle Monitors quando estiver usando um dos novos Apple Studio Display (aqueles com tela LCD), simplesmente aperte o botão lançador de software na frente do monitor.

Bug do DVD-RAM

Se você ejetou um disco de DVD-RAM de um Power Mac G4 Dual e depois colocou outro no drive, provavelmente verá que os discos subsequentes mostrarão a mesma quantidade de espaço livre em disco que o primeiro DVD-RAM inserido. A única solução para isso é restartar o Mac a cada novo disco.

Sem CarbonLib é pau

Essa é curta e grossa: qualquer programa que requeira a extensão CarbonLib (como AppleWorks e StuffIt Expander 6.0, por exemplo) vai dar pau com um erro Type 3 ou Type 10 se a extensão Internet Config Extension não estiver presente na pasta das extensões no System Folder.

Problemas com o iTools

Quem tem o iTools instalado em seu Mac talvez tenha recebido mensagens de erro indicando que é preciso reinstalar o programa. Antes de fazer isso, siga este checkup:

1 Cheque se você está usando o Internet Explorer 5.

2 Jogue fora todas as cópias do instalador do iTools, baixe uma nova e rode o instalador novamente.

3 Confira se a extensão Text Encoding Converter está ligada.

4 O Internet Explorer 5 deve ser o browser *default* no painel de controle Internet.

5 Nas preferências do Internet Explorer, esvazie o cache e habilite cookies, plug-ins, ActiveX, Java, JavaScript e scripts. Defina a segurança como Medium.

6 Verifique se o Internet Explorer está na pasta onde foi instalado originalmente e se o programa e a pasta Plug-Ins estão na mesma pasta.

7 Se você usa o Netscape, utilize a versão 4.5 ou posterior. As sugestões anteriores também se aplicam ao Netscape/ Communicator.

8 Se você tentar usar o iTools através de um *firewall*, talvez enfrente problemas. O iTools opera pela porta TCP 548 e, se o *firewall* bloqueia o tráfico para essa porta, você não vai conseguir usar o iTools, a menos que ela seja liberada, pois o iDisk não funciona através de um proxy HTTP ou SOCKS.

9 No Mac OS X, não é possível conectar o iDisk através do ambiente Classic. Mas se você rodar a versão "carbonizada" do Internet Explorer e montar o iDisk a partir dela, ele vai rolar.

Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Todos os seus MP3 no bolso

Creative Nomad Jukebox *por Mario AV*

Apenas imagine. Um aparelho que contém o equivalente a 150 CDs (você *tem* 150 CDs?); algo como *mil* músicas. *Quatro dias* ininterruptos tocando sem repetir uma única faixa. Calma, ainda não acabei! Com equalizador paramétrico. Saída para caixas surround. Capaz de gravar. Portátil. *Compatível com Macintosh...*

Não é barato nem muito leve, mas é perfeito se você, como eu, possui uma coleção de músicas monstruosa e nunca tem tempo nem paciência nem um queimador de CD. Com o Nomad Jukebox, é só abrir o iTunes ou o SoundJam, plugar o cabo USB, tacar uma porção generosa de MP3 nele e sair dançando!

A grande sacada deste Nomad é o uso de um HD (isso mesmo, um *disco rígido*) do tipo usado em laptops, com capacidade de 6 GB. Claro que ele é mais resistente a vibrações que um HD comum, mas não é aconselhável que você torture o pobre carregando-o em seu *jogging* matinal. O bicho é bem pesadinho (meio quilo) e uma queda pode ser catastrófica. Por outro lado, a memória RAM de 8 MB é usada como *buffer* para o que está sendo tocado; então, você nunca deverá ouvir pulos na reprodução.

O visor de cristal líquido tem iluminação amarela-esverdeada. A alimentação é feita por quatro pilhas recarregáveis de níquel-metal-hidreto e um pequeno adaptador de 110-240 para 12 V. O tempo de carga é de 12 horas e a autonomia fica em torno de três horas contínuas.

Interface geek

O Nomad não deixa de ser um microcomputador disfarçado, e como tal precisa carregar do disco o seu firmware (sistema operacional), *toda vez* que é ligado. Isso leva em torno de 50 segundos e vai aborrecer quem está acostumado à instantaneidade do rádio ou do CD.

Isso levado em conta, fica a seguinte pergunta: a Creative *conseguiu* tornar um microcomputador disfarçado tão fácil de operar quanto um som portátil comum? *Quase.* Ele tem uma série de recursos adicionais para você se achar entre as dezenas de álbuns, artistas e gêneros, o que inevitavelmente aumenta a complexidade e o número de botões a apertar.

Quatro pilhas! Felizmente, elas são recarregáveis e vêm junto com o aparelho

O uso normal é assim: existe uma vista do conteúdo por diretório e uma por playlist. Na vista de diretório (chamada Library), você pode ver as músicas organizadas por álbum, artista ou gênero (também existe um comando de busca). Achou a música? Pressione o botão Queue para adicioná-la à playlist, ou o botão Play para tocá-la já. É possível fazer isso com um álbum inteiro por vez. O botão Lib faz pular para o modo de playlist. Você pode salvar várias playlists, o que é ótimo para deixar o acervo preparado para as mais diversas ocasiões.

As regulagens sonoras estão divididas em dois conjuntos, acessíveis pelo botão EAX: "preferências do sistema" (nunca imaginei que um aparelho de som teria um comando com esse nome) e os ajustes de áudio. De resto, há os botões de navegação (que também servem para entrar com as letras no campo de busca), o tradicional Lock e uma misteriosa janelinha de controle remoto, à qual o manual não faz a mínima menção. Para ligar e desligar, usa-se as próprias teclas Play e Stop/Pause.

Perfil tipo "nave espacial" torna o Nomad elegante e confortável de segurar

Carregue por aí sua coleção inteira de música com os novos tocadores de alta capacidade (e compatíveis com Mac)

Efeitos sonoros

Os ajustes de áudio incluem um superútil equalizador paramétrico de três bandas, suficiente para corrigir os fones de ouvido mais toscos. Se bem que o fone que vem com o Nomad não é nada tosco; é do novo tipo que tem a tiara por trás da cabeça e não por cima, o que permite usar os fones confortavelmente junto com um boné.

É isso aí: agora você tem que esperar o seu tocador de música dar *boot*, como um computador comum. Sinal dos tempos!

O Nomad oferece efeitos opcionais de ambiente (estádio, clube, caverna etc.), como os microsystems domésticos. Mas chocante mesmo é o comando Playback Speed. Com ele acionado – milagre! – a velocidade pode ser alterada sem alterar a *afinação* do som! Esse recurso sofisticado já existia em CD players profissionais para DJs; no Nomad, sua intenção é facilitar a audição de gravações de voz.

Por falar em gravações, o Nomad também grava. Basta jogar um microfone pré-amplificado na entrada. O som é convertido em WAV, cuja resolução pode ser alterada, mesmo durante a gravação. O arquivo resultante deve ser copiado para um PC – no Mac, ao menos por enquanto, não há como fazer isso. Bola fora!

CREATIVE NOMAD JUKEBOX

Creative Labs: www.creativelabs.com
Trend Shop: (11) 283-4999
Preço: R$ 1999,00

Características

Armazenamento: CD interno de 6 GB
Compatibilidade: MP3, MP2, WAV, WMF e futuramente outros, via upgrades de firmware
Conexões de áudio: fones, microfone (pré-amplificado) e saídas de linha (4 canais)
Conexão com Mac: via USB, usando os softwares SoundJam MP ou iTunes

Pró: Quem não consegue achar um aparelho desses maravilhoso?

Contra: Relativamente caro; pesadão; não permite copiar nada dele para o Mac

MP3 bem informado é MP3 bem comportado

O Nomad não organiza as músicas por pastas. Ele usa os nomes de músicas, artistas e álbuns que constam do tag de cada MP3. Assim, não se preocupe com aqueles nomes truncados de arquivos baixados pelo Napster: dentro do Nomad, eles se auto-arranjam nos lugares certos, arrumadinhos. Só que essa ordenação automática depende *totalmente* do que consta nos tags das músicas. Se não houver tag, o Nomad irá adotar o próprio nome do arquivo e jogá-lo numa imensa "vala comum" com o simpático nome de <UNKNOWN>. Por isso, antes de carregar as músicas, é essencial dar uma conferida nos tags.

Para encher o Nomad de músicas, é só abrir o iTunes ou o SoundJam e arrastar os sons. Nada mais fácil. A velocidade média de cópia do Mac para o Nomad é de 370 KB por segundo.

Uma boa solução que a Creative adotou para adiar a obsolescência do Nomad Jukebox é o upgrade de firmware. Quando recebi meu aparelho de teste, já havia um desses esperando no site da empresa. Foi só baixá-lo e o Nomad ganhou uma função que não tinha: avanço e retrocesso rápido dentro das músicas. Se entrar na moda algum novo *codec* (formato de compressão), bastará um upgrade de firmware para que o aparelho "aprenda" a reconhecê-lo. *Cool!*

Um problema muito sério – talvez o principal do Nomad – é que não dá para copiar *nada* dele para o Mac. Para o PC, pode – desde que não tenha a extensão .MP3, por imposição da RIAA (a toda-poderosa associação das gravadoras). A Creative promete um upgrade futuro do software para resolver o problema do Mac.

Basta plugar o Nomad ligado ao Mac e ele aparece no iTunes como mais um item na lista Source

Skin do Nomad para o SoundJam. Não é meigo?

Mesmo assim, ainda não será permitido descarregar arquivos MP3. Essa limitação diminui em uns 30% o atrativo do Nomad para quem, como eu, vive a carregar arquivos e músicas do Mac de casa para o do trabalho e vice-versa. Além disso, a medida é totalmente inútil contra a pirataria. Lamentável e ridículo.

Bom como som doméstico

O Nomad Jukebox é desajeitado como portátil, mas tem saídas de som *surround* e alta fidelidade, e pode ser controlado a partir da janela do iTunes ou SoundJam. Isso tudo o torna interessante para uso como periférico do seu computador e ao mesmo tempo como um respeitável componente do seu sistema de som de casa. É a tal convergência – na prática.

MARIO AV marioav.com
Tem uma coleção de MP3 que já não cabe nem em dois Nomad Jukebox.

Philips Expanium *por Douglas Fernandes*

Na corrida para se manter sintonizada com as novas tecnologias, a Philips colocou à venda o Expanium, saindo na frente como a primeira grande indústria de aparelhos eletrônicos a lançar um tocador de CD que lê discos de MP3. Digno da empresa que inventou o CD.

O estilo em plástico prateado com painel de aço e botões cromados repete a do MP3 player Rush, também da Philips, baseado em memória Flash. O peso e as dimensões são de um toca-CDs portátil comum, o que faz as pessoas acharem que realmente se trata de um, mas além de ler CDs normais de áudio ele também lê aquele CD-R ou CD-RW que você "queimou" com sua coleção de MP3.

Com o mesmo estilo do tocador de bolso Rush, o Expanium passaria por um CD player comum, não fosse a etiquetinha azul bem no meio

Problemas de arquivos

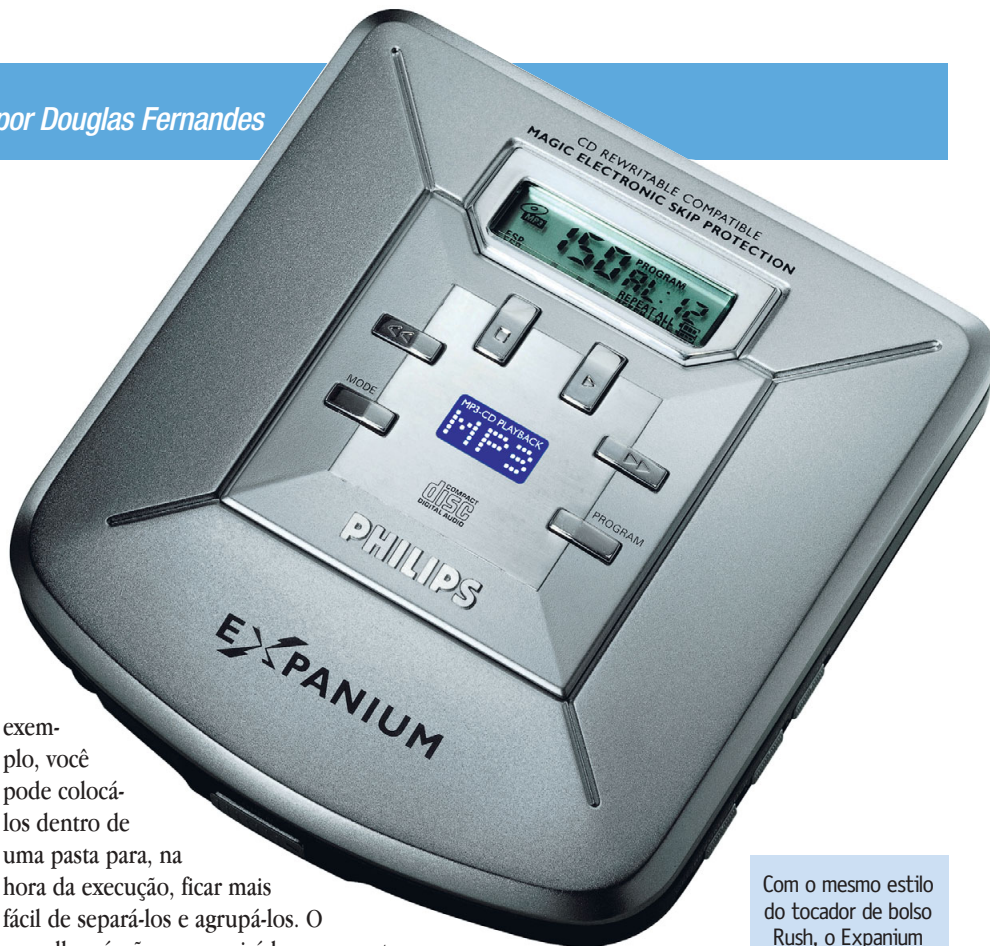
Cada CD de MP3 pode conter até umas 10 horas de música (na taxa de compressão de 128k, a mais comum). A parte chata é que o CD tem que ser formatado no padrão PC (ISO 9660) e todas as músicas têm que ter em seus nomes a terminação .mp3. É recomendável que você não use caracteres especiais nem pontos e barras (/) no nome da música para não confundi-lo. Para facilitar a sua vida, você pode usar um shareware como o A Better Finder Rename (www.publicspace.net/ABetterFinderRename), que facilita muito a renomeação de vários arquivos ao mesmo tempo.

Uma falha imperdoável é a de o Expanium não mostrar os nomes das músicas em seu modesto visor, como qualquer outro tocador de MP3 faz. Em compensação, ele "entende" a estrutura de pastas, ou seja, se dentre os seus MP3 existe um álbum inteiro ou um show, por exemplo, você pode colocá-los dentro de uma pasta para, na hora da execução, ficar mais fácil de separá-los e agrupá-los. O aparelho só não conseguirá ler uma pasta que estiver dentro de outra pasta.

Como a maioria dos CDs portáteis, ele tem um sistema anti-choque, que nada mais faz do que o armazenamento prévio em memória RAM de parte da música *(buffer)* para, quando houver algum pulo no CD, você não ouvir um pulo na música. Ao inserir um CD de MP3, o aparelho demora até uns 20 segundos para ler o diretório, mas depois disso o tempo de acesso é bem curto – até que você troque de disco novamente.

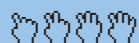
O aparelho funciona com duas pilhas alcalinas normais (AA), ligado na tomada ou no acendedor de cigarros do carro. Com o modelo eXp103 vem o adaptador para toca-fitas de carro (uma pseudo-fita cassete) para você poder usar o sistema de som do carro para ouvir os CDs.

Baixo custo por megabyte

A melhor vantagem do Expanium sobre os demais tocadores de MP3 é que ele é relativamente barato para o número de músicas que armazena – limitado somente pela sua quantidade de CDs. Talvez por isso ele tenha esgotado tão rapidamente nos EUA.

O ponto negativo do custo é que você precisa ter um gravador de CD para poder criar os seus discos de MP3 – o que talvez em pouco tempo nem seja mais um ponto negativo, já que o preço dos gravadores de CD está caindo e logo eles virão embutidos na maioria dos modelos de Mac.

Aparentemente, a tecnologia de leitores de CDs compatíveis com MP3 (por si, um tanto óbvia) vai se alastrar por aí. Já existem outros aparelhos de CD para carro e domésticos que aceitam esse formato. Em breve deverão surgir aparelhos que entendam os tags de MP3 e, quem sabe um dia, até mesmo compatíveis com o sistema de arquivos do Mac. Mas, por enquanto, o Expanium não faz feio e é bastante competente. Se você quer ouvir 10 horas de música ininterruptamente pagando um preço mais modesto que o da concorrência, ele vale a pena. **M**

DOUGLAS FERNANDES douglasf@mac.com
Acha que o CD de áudio já era.

PHILIPS EXPANIUM

Philips: www.expanium.com
0800-123123
Preço: R$ 760

Características
Armazenamento: CDs de áudio e de MP3
Compatibilidade: CD, CD-R e CD-RW
Conexões de áudio: fone de ouvido e saida de linha estéreo
Opcionais: kit de carro (eXp103) ou remoto infravermelho (eXp101)

Pró: Não é tão caro; aceita CDs normais de música e também CD-RW
Contra: Os CDs de MP3 precisam ser em formato "de PC" (ISO 9660)

Sistema de um iMac em outro

"Tentei instalar o Mac OS 9 DV no iMac 333 MHz"

Pergunta Instalei o Mac OS 9 (inglês internacional) que vem no iMac DV SE em meu iMac 333 com 96 MB de RAM, que estava funcionando muito bem com o 8.6 (também inglês internacional). A princípio, tudo estava indo muito bem, mas do nada surgiu um pequeno problema: de vez em quando, o iMac decide não desligar! E tenho que reinicializá-lo com um bom e velho clipe. Quando o iMac trava e eu aperto as teclas ⌘Option Esc, ele abre uma janela perguntando se eu realmente quero fechar o Finder. Se eu clico em "não", nada acontece; se clico em "sim", novamente some tudo; e se uso novamente a mesma combinação de teclas, o sistema pergunta de novo se eu quero desligar o Finder. Se clico em "sim", ele finalmente desliga (algumas vezes) e quando eu o ligo após isso, parece que nada aconteceu. Tentei capturar as telas, mas o teclado fica travado e não aceita os comandos. Acho que isso está acontecendo porque ignorei o aviso no CD falando que o OS é somente para iMac DV. André Carvalho - Brasília (DF), andreod@zaz.com.br

Resposta Acertou na mosca. O sistema de um computador não deve ser instalado em outro. Primeiro porque – segundo aquele textinho que aparece antes da instalação e ninguém lê – é ilegal e, segundo, porque pode ocasionar em mau funcionamento do Mac, como você mesmo constatou. Em ambos os casos, a Apple não oferece suporte. O jeito é instalar uma versão do sistema genérica, que pode ser comprada nas revendas Apple por R$ 262,00.

Vídeo digital no iMac

"Como capturar vídeo no iMac não-DV?"

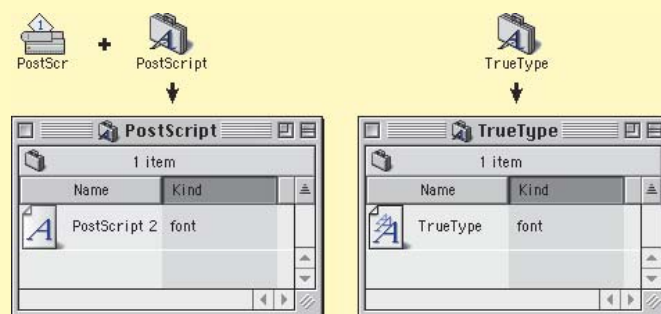
Pergunta Tenho um iMac G3 de 333 MHz, 6 GB e 96 MB de RAM. Sei que não é possível instalar uma placa de captura de vídeo nele e que existem soluções ainda não disponíveis no Brasil para essa tarefa (para tanto, precisaria aumentar a memória para 128 MB, pelo menos). Estou desesperada, pois comecei a trabalhar com vídeo digital e precisaria saber como proceder (cabos e equipamentos necessários etc.) para trampar em casa. Se vocês me disserem que eu não precisarei trocar meu G3 por um G4, serei uma mulher feliz.
Mika Stevan - São Paulo - SP, brasa79@yahoo.com

Resposta É possível capturar via USB, mas não conte com grande qualidade. Um dos produtos no mercado é o Belkin USB VideoBus (http://apple.belkin.com). Entramos em contato com os distribuidores da Belkin no Brasil, mas nenhum está trazendo o VideoBus, no momento. Outra solução é o InterView, da XLR8 (www.xlr8.com), que vem com o programa de edição VideoShop, por apenas US$ 99. Infelizmente, ele também não é vendido aqui. Existe mais uma opção, o LifeTV, da LifeView (www.lifeview.com), que de quebra serve como sintonizador de TV. Este tem a vantagem de funcionar em Mac e PC, podendo ser encontrado em lojas de informática. Estamos entrando em contato com o fabricante para fazer um *test drive* em uma próxima edição.

Corel com serrilha

"Fontes saem serrilhadas"

Pergunta Adquiri recentemente um iMac DV SE e ganhei com a máquina o Corel 8 (versão OEM). Acontece que, ao imprimir trabalhos feitos no Corel numa Epson Stylus Color 740 (também zerada), as fotos saem perfeitas, entretanto os textos saem grosseiramente serrilhados. Provavelmente o problema esteja na configuração das fontes, porque só elas saem serrilhadas. Entrei em contato com a Apple Brasil, Corel e Epson, mas nenhuma delas resolveu meu problema. (Pós-venda no Brasil é mesmo uma tragédia!!)
João Batista Rocha, jbhz@terra.com.br

Resposta Provavelmente você está tentando imprimir fontes Tipo 1 sem ter o arquivo PostScript instalado. Ao contrário das fontes TrueType, que possuem um único arquivo, as fontes PostScript são formadas por dois documentos: o bitmap, que é a fonte que você vê na tela, e o PostScript, responsável por dizer à impressora como a fonte será impressa. Geralmente este último se encontra dentro de uma maletinha (*suitcase*); ambos devem estar instalados na pasta Fonts, dentro do System Folder.

Simulador com som "no talo"

"Games ficam sem som em Macs mais modernos"

Pergunta Tenho uma dúvida que pode até parecer demência, e talvez seja, mas fazer o quê? Eu adoro simuladores de vôo, afinal fui cadete da FAB... Mas a demência é que eu gosto de simuladores muito antigos, o Hellcats Over Pacific e o Leyte Gulf. Eles não têm aquelas sofisticações dos aviões modernos, mas para quem quer o avião "na mão" está ótimo. Acontece que, quando instalado em um Mac que seja superior ao 68040, perde-se o controle do som, que fica nas alturas. Já tentei colocar o computador sem som, clicando no Mute do painel de controle, e não adianta, o som continua altíssimo. Podem me dar uma dica?
Gerson Caffé Filho - Rio de Janeiro (RJ), gersoncaffe@ig.com.br

Resposta Provavelmente, o jogo usa funções de som antigas e que não são totalmente compatíveis com os novos chips de som dos Power Macs. Infelizmente, não há forma de resolver isso, fora contactando o próprio fabricante do software.

Ano 4 - Nº28
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

ProNotas

Mudando a cara do Mac OS X

Programa troca ícones do Finder

Se você não curtiu os ícones fotográficos do Mac OS X e quer mudar tudo, vai precisar de paciência, conhecimento de programação e coragem; ou então, usar o **Switcheroo**. O shareware foi criado pelo site Xicons.com, especializado em ícones para o novo sistema operacional da Apple. Com ele é possível trocar todos os ícones que aparecem na barra de ferramentas da janela do Finder. O Switcheroo já vem com alguns conjuntos de ícones. No site estão as instruções de instalação e uso do aplicativo; futuramente serão colocados mais conjuntos de ícones, incluindo os criados pelos usuários (que devem ser enviados nos formatos 32x32 e 128x128).
Xicons.com: http://xicons.macnn.com

Projeto Darwin continua a ser atualizado

Apple libera versão 1.2.1 do núcleo multiplataforma do Mac OS X

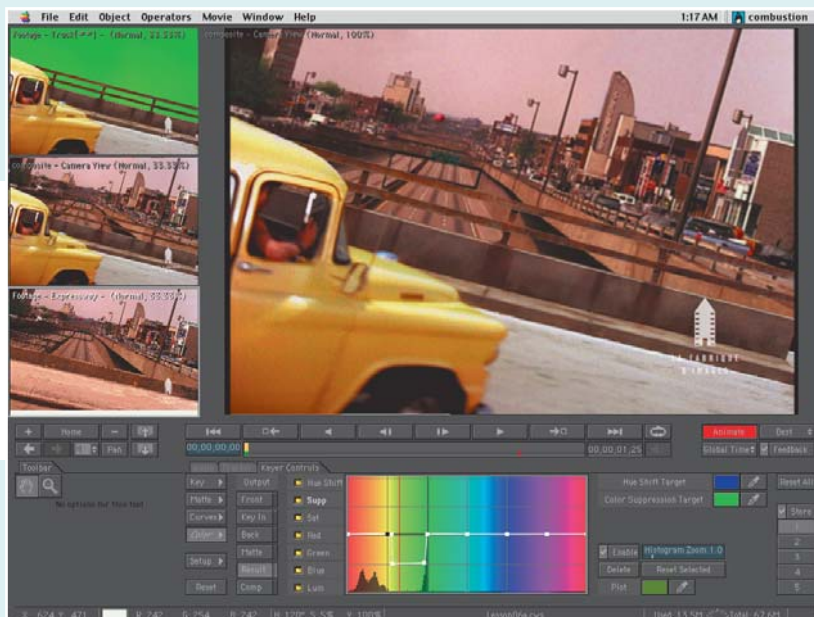
Atenção, desenvolvedores de plantão: a Apple lançou uma **nova versão do Darwin** (o núcleo central do Mac OS X), a 1.2.1, que tem seu código fonte aberto e distribuído de graça na Internet.
Faça o download e mande suas contribuições para a equipe de desenvolvimento. Entre os projetos que ainda faltam concluir está o suporte a Macs mais antigos e a computadores com (opa!) processadores Intel. A configuração mínima é 32 MB de RAM (recomendado: 64 MB) e 800 MB de HD (recomendado: 2 GB), livres, na partição primária. Os desenvolvedores precisarão de mais 200 MB de espaço livre numa partição separada para fazer o download do instalador (de 135 MB). Cartões AirPort, Adaptec SCSI, DEC Ethernet e FireWire ainda são incompatíveis com o Darwin – por enquanto.
Darwin:
www.publicsource.apple.com/projects/darwin

combustion

por João Velho

Prepare-se! Chegou o novo blockbuster do Desktop Video

Em pleno ano 2001, junto com o futuro, nos chega a versão 1.0.1 do **combustion**, o novo software para pós-produção de vídeo digital da Discreet Logic. Ele vem disputar espaço com o **After Effects** e o **Commotion**, os outros dois pesos-pesados na área, e entra na briga surpreendendo a todos, com um poder de fogo nunca visto antes. Ao ler este artigo, até você vai se espantar com o que o Combustion é capaz de fazer, ainda mais levando em conta que trata-se apenas de uma versão 1.
Desde a NAB de 2000, quando o combustion foi anunciado pela primeira vez, todos ansiavam por saber como seria o mais novo membro da família Discreet. A empresa canadense é conhecida por seus produtos para a plataforma SGI (Silicon Graphics) com soluções *high-end* para pós-produção e finalização de vídeo e cinema. Ela aparentemente estaria, com seu novo software, partindo para uma investida mais agressiva nas plataformas Mac e Windows NT. Havia a informação de que o combustion herdaria não apenas as funções dos softwares **paint*** e **effect*** (lançamentos anteriores da Discreet para o mercado *desktop*), mas também alguns recursos da linha "nobre", tais como **flame***, **inferno*** e **flint*** (não é erro não, os produtos da Discreet são *mesmo* grafados assim...).
O lançamento do combustion foi em julho de 2000; no final do ano, saiu um update para corrigir bugs e adicionar melhorias.
Assim que pus as mãos nele, fiquei realmente surpreso com o que vi. Mas, à medida que desembrulhei o pacote, fui constatando que estava diante de um *acontecimento;* de ▶

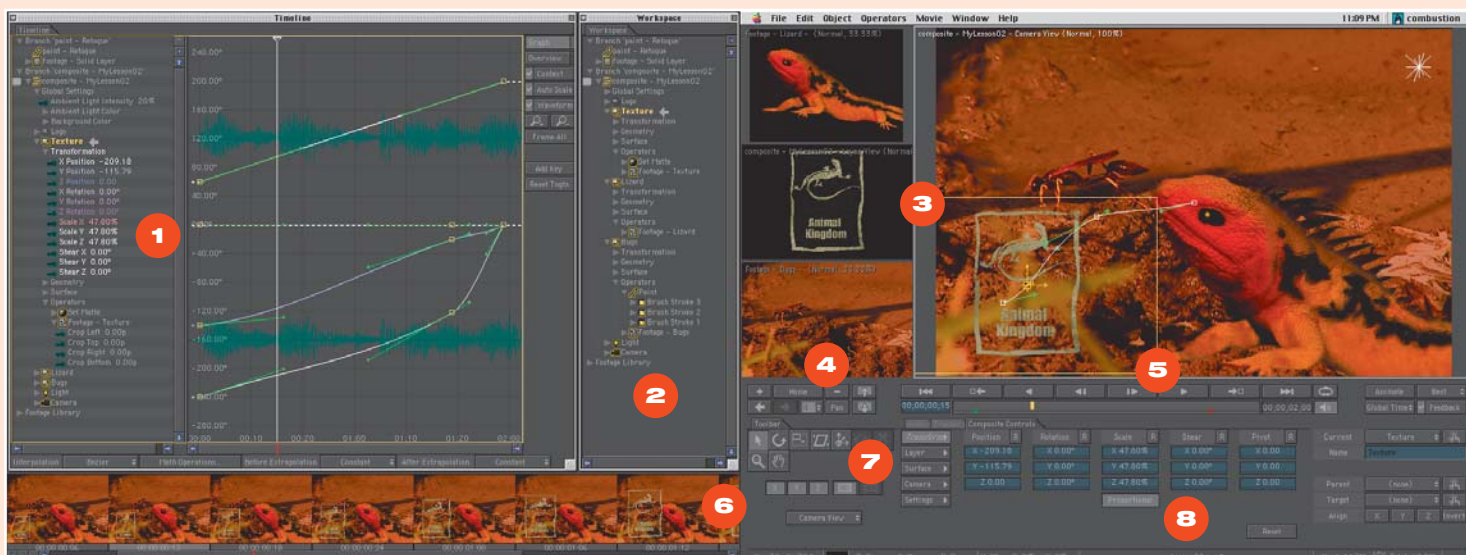
Com o combustion, de cara você nunca mais vai fazer um chromakey "meia-boca" – e isso é só o começo

A interface do combustion

O combustion foge completamente do que estamos acostumados a ver em programas para Mac e PC. Assim que o programa é acionado, o Desktop do Mac some e ficamos apenas com a interface do bicho. Ela segue o modelo dos softwares da Discreet para a plataforma IRIX (variação do Unix para máquinas SGI), e os mais acostumados com ela certamente se sentirão bem à vontade.
A interface do combustion possui painéis contextuais com alças, botões para quase tudo e vistas dos projetos, entre outros elementos. Raramente é preciso recorrer à barra de menus do Mac. Quase todos os painéis podem ser deslocados para fora do layout de interface original, tornando-se janelas flutuantes em um rearranjo parcial da interface. O layout de que mais gostei prevê o uso de um segundo monitor para acomodar a Timeline, o painel Workspace e o Filmstrip (na horizontal). Assim, conseguimos uma visualização mais ampla e detalhada de cada um desses elementos e maior conforto nos ajustes finos na Timeline. Para poder entender os detalhes do combustion, conheça aqui as funções dos principais elementos da interface, em uma visão geral de como o software funciona.

1 Timeline
Serve para controlar a animação do projeto ao longo do tempo. Os keyframes *são marcados na Timeline automaticamente (desde que o botão Animate esteja acionado) ou manualmente, pelo botão Add Key.*

2 Workspace
Esse painel, uma metáfora do ambiente de criação, pode abrigar vários Branches e o Footage Library. Os Branches são estruturas hierárquicas ramificadas, nas quais os projetos são construídos e organizados. O combustion trabalha com dois tipos de Branches: um para composição e outro para pintura. Embora independentes uns dos outros, os Branches, mesmo de tipos distintos, podem trocar elementos e mídias entre si. No Footage Library ficam armazenadas cópias de todas as mídias originais (basicamente, movies *e arquivos gráficos) importadas e dos sólidos criados.*

3 Viewports
Através deles, podemos tanto visualizar um projeto com todas as suas camadas como também ver os seus elementos separadamente. Eles servem ainda para selecionar, transformar e animar cada item.
Há quatro opções de layout dos Viewports, com uma, duas ou quatro vistas (telas) de instências dos projetos, todas independentes umas das outras. As vistas podem ser rearranjadas dentro do ambiente do Workspace, e no topo de cada uma delas há informações sobre o que está sendo exibido.

4 Controles de Viewport
Por aqui você controla o layout, o zoom e a posição das vistas, além de poder navegar entre os elementos do Worskspace, modificando o conteúdo de Viewports e o contexto do ambiente de criação (painéis e barras de ferramentas).

5 Controles de reprodução
Essa botoneira exibe o projeto de todos os jeitos: frame a frame, de trás para frente, de keyframe *em* keyframe, *em loop, indo e voltando, indo para o fim ou para o começo; e também liga/desliga o áudio. Embaixo dos botões, há um campo para informar e comandar a posição do frame corrente, uma régua de tempo para fazer* scrubbing *e marcar pontos de entrada e saída, e um campo com a duração total do projeto ou do elemento que estiver ativo.*

6 Filmstrip
Pelo Filmstrip você pode acompanhar a progressão de um projeto através de uma sequência de frames. Dá pra mudar o tamanho das telinhas e a frequência de amostragem dos frames, e também dispor o Filmstrip na horizontal. Correndo o cursor sobre o Filmstrip ou fazendo um scroll, vemos a animação correr na "tripinha" de quadros.

7 Barras de ferramentas
Normalmente, esse espaço abriga o painel Workspace e as barras de ferramentas, que são basicamente duas: uma para composições e outra para pintura. Deslocando o Workspace para fora, ficamos sempre com as ferramentas de prontidão, ativadas conforme o Branch que for selecionado.

8 Painéis de controle
Aqui é o lugar onde se concentram os painéis de controle de composição, de pintura, de áudio e de todos os outros operators.
Os painéis se revezam nesse espaço na medida em que são ativados no Workspace. A própria Timeline fica aqui, originalmente.
Os campos dos sets de painéis de controle são ajustados arrastando-se o mouse ou entrando com valores numéricos pelo teclado, inclusive com a ajuda de uma calculadora, mas boa parte dos recursos é acionada por botões.

Visão da configuração de truca na composição

algo bem superior ao que imaginara inicialmente. Muito além do After Effects e até mesmo do Commotion! Em um mesmo software está reunido o melhor das tecnologias de composição de imagem bidimensional no espaço 3D, animação e pintura dinâmica vetorial (não-destrutiva), *keying,* correção de cor, *motion tracking,* interface com mútiplas vistas, reprodução na memória RAM, *render* distribuído *cross-platform* e integração com outras soluções Discreet, entre muitos outros recursos extraordinários.

Tudo isso funciona direitinho em um Mac G3 ou G4, de clock não inferior a 200 MHz (o programa oferece suporte para os G4 com dois processadores), com Mac OS 8.1 ou superior, QuickTime 3.0 ou superior, 512 MB de RAM (recomendado) e placa de vídeo com 4 MB de VRAM, que ofereça resolução de tela de no mínimo 1024 x 768 pixels a 24 bits (milhões de cores). As placas Pinnacle System Ciné-Wave, Targa 1000 e Targa 2000, Digital Voodoo D1 Desktop e mesmo FireWire podem funcionar como *framebuffer* e exibir o conteúdo de uma das vistas do combustion em monitores NTSC para avaliação constante do resultado final. O combustion também aceita a placa ICEfx para acelerar coleções de efeitos.

A caixa de importação é um luxo

Iniciando o trabalho

Entramos no programa, vamos ao menu File e acionamos o comando New. Surgem duas opções de criação de *branches:* Composition e Paint. Independente da sua escolha, você vai ter que determinar o formato do seu novo projeto. Há uma lista de padrões tradicionais para TV e cinema, mas você pode criar um totalmente personalizado. Aí, você opta por um Branch de composição. O combustion arma a sua interface, cheia de painéis e botões, mas precisamos agora importar alguma mídia original para começar a trabalhar. A janela de importação de mídia do programa é um verdadeiro browser, bastante fácil de navegar, com muitas opções de visualização de pastas e arquivos, e ainda oferece vários campos de informação. A lista de formatos de arquivo aceita pelo combustion é grande, mas o que todo mundo precisa saber é que ele importa arquivos do Photoshop (.psd), preservando os layers, e os arquivos do Adobe Illustrator sem perder a informação vetorial. Aqui o combustion se sai melhor que o After Effects, porque preserva e permite editar os nós das curvas Bézier dos arquivos Illustrator diretamente no Viewport; o AE só faz isso com máscaras, numa janela à parte. Vale citar que o combustion também importa, entre outros, Electric Image (.ei), Quantel VPB (.vpb), Inscriber Chunk, Cineon, Softimage PIC, Targa e TIFF, e que ele faz a conversão automática e elimina os ruídos do 3:2 *pulldown* de material original telecinado.

Note os ícones na vista do branch expandido. As barrinhas representam uma composição; os retângulos sobrepostos são layers

Composição, layers e operators

Um projeto de composição é feito de layers, que, no caso do combustion, são objetos bidimensionais que se movem no espaço tridimensional. O programa permite determinar relações *parent/child* entre dois layers e ainda criar "dobradiças" (Hinging) para ligar um layer a outro por suas arestas.

Quando criamos um Branch de composição novo, a posição e a configuração de luz e câmera oferecem a situação típica de uma truca, como no After Effects, e todos os objetos adicionados ocupam a mesma posição no eixo Z. Para aproveitar a terceira dimensão em qualquer dos seus aspectos, é preciso mover os objetos e ou a câmera, e alterar ajustes e parâmetros de luz e de superfície dos objetos.

Em geral, os layers contém sempre um sólido ou uma mídia original (um movie, uma imagem ou uma sequência de imagens). Podemos aplicar transformações sobre os layers. Na maior parte das situações, elas são produzidas pelo que o combustion chama de *operator* (operador). Repare na ilustração: os operators se colocam acima da mídia original ou de um sólido, e pode haver vários deles em um mesmo layer, atuando integrados.

Vista geral do modo de pintura

Há um ícone (esfera) para os operators de efeitos e outro ícone (pincel) para os operators de desenho, que abrangem a criação de traços, grafismos, seleções e máscaras. O ambiente de criação se modifica de acordo com o operator usado, com menus, painéis adicionais ou ferramentas diferentes.

Sem dúvida, o conceito de operator é um dos fundamentos principais para se entender como funciona o combustion. O interessante por trás da idéia de operator é que tudo ocorre de forma não-destrutiva, e a qualquer momento pode ser desativado ou alterado.

Além dos layers formados pela importação de mídia original, o combustion pode criar novos layers com uma composição, um operator de pintura sobre um sólido, ou um sólido simples. O recurso *Nesting* também gera layers adicionais, com composições produzidas a partir de uma ou mais composição, de um conjunto de layers ou de operators. Há ainda a possibilidade de criar *Null Objects* – objetos invisíveis que servem de referência para targets e relações tipo *parent/child* (mãe/filho) entre objetos.

Pintura

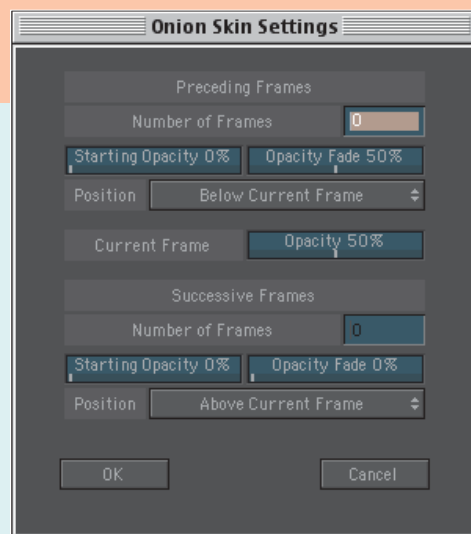
Quando criamos um branch de pintura, o combustion gera automaticamente um *Paint Operator* (operator de pintura) e um sólido como *background*. Um branch de pintura pode ter vários operators de pintura, cada um repleto de objetos gráficos mas com apenas um background, mesmo que ele seja uma composição com diversos layers.

Ferramentas de pintura incluem ajuste de brushes, gradientes personalizados e sombras. Os misturadores de cores são muito completos e cômodos de usar

O grande diferencial do branch de pintura vem exatamente da capacidade de se pintar em cima da imagem, vendo os traços serem compostos por cima dos outros operators de pintura por baixo e do background. Mas, em compensação, um branch de pintura não manipula os objetos no espaço 3D, como os branches de composição.

Traços, figuras geométricas, textos, seleções e máscaras estão entre os objetos que podem ser criados e empilhados em um mesmo operator de pintura. Infelizmente, os caracteres são os únicos objetos que, embora vetoriais, não podem ser editados mexendo-se diretamente nos pontos de controle das curvas Bézier.

Em uma barra de ferramentas à parte, quatro modos de paletes de cor e seis sets de controles do painel Paint Controls ficam disponíveis sempre que ativamos um operator de pintura. No Paint Controls encontramos painéis com seções para gradientes, *brushes* e *shadows*, muitas vezes com recursos sofisticados que não se vê em outros programas do gênero. Fiquei particularmente bem impressionado pelos controles de brush, com nuances de gradiente na formação do traço básico, com a riqueza de possibilidades de criação e animação dos gradientes, e a intuitividade do controle de *shadow*. Entre as paletes de cor, chama a atenção o modo Mixer, que simula uma palete de tinta a óleo e permite misturar as cores livremente até encontrar-se o tom desejado.

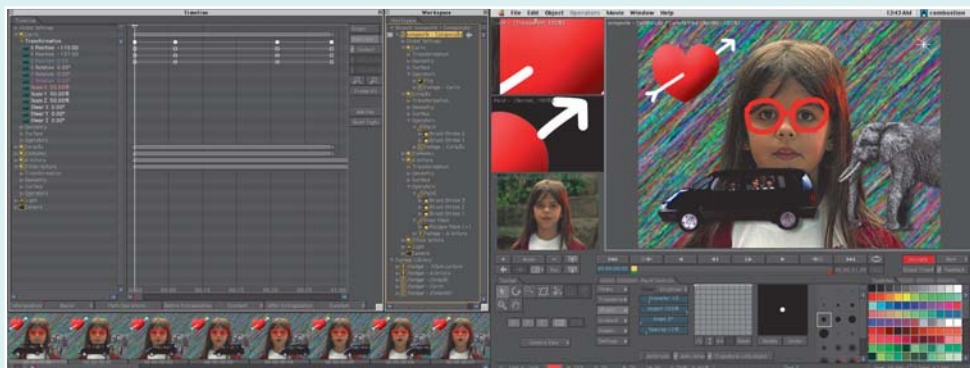
Os objetos de seleção e máscara são outro ponto forte do Paint operator. Eles possuem características e recursos comuns, embora suas ferramentas sejam diferentes. Mas ambos podem ser manipulados por paths de curvas Bézier com *handles* independentes e usar *feather* (suavização da seleção). Dá para agrupar quantas seleções ou máscaras forem necessárias dentro de um mesmo operator com diferentes modos de combinação (*replace, add, subtract* e *intersect*), e animá-las de formas independentes umas das outras.

Ajustes do Onion Skin

Há dois tipos de ferramentas de texto no combustion. Uma cria caracteres na forma de objetos sólidos; a outra cria seleções. Valem as fontes TrueType e PostScript. Os recursos de edição de texto são modestos, mas suficientes para a maior parte dos trabalhos.

Keyframing e animação

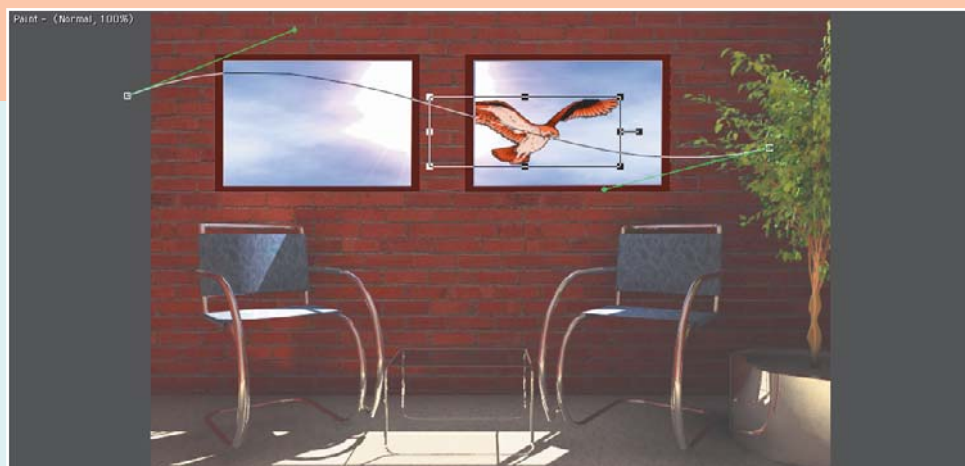
Além do que já foi falado da Timeline e do botão Animate, restam outros aspectos importantes dos recursos de *keyframing* e animação no combustion. Seja o elemento um layer, um operator, um objeto de pintura, uma luz ou a câmera – todos podem ser animados pela marcação de keyframes. Na Timeline, desmembra-se cada elemento de um projeto em todas as suas categorias de parâmetros, para se trabalhar sobre eles. Para economizar espaço, a Timeline pode exibir os parâmetros de apenas uma composição, layer ou operator, de acordo com o que ativamos no Workspace, no Viewport ou na Timeline.

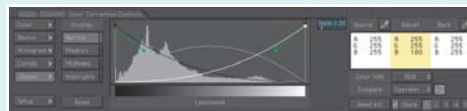
Existem seis métodos de interpolação: Mixed, Constant, Linear, Cubic, Bézier e Hermite. Além do ajuste de curvas de *motion path*, que pode ser feito direto no Viewport, o modo Graph de visualização da Timeline permite ajustar curvas de animação entre os keyframes de qualquer parâmetro. Dá um pouco de saudade das curvas de velocidade do After Effects. As curvas de animação do combustion estão diretamente ligadas aos keyframes; são curvas de gráfico de valor, não de velocidade. Por outro lado, o combustion apresenta o interessante recurso de extrapolação, que estende uma animação para antes do primeiro e para depois do último keyframe de um mes-

Visão geral do combustion no modo de composição com pintura

mo parâmetro. Seis métodos diferentes determinam o comportamento da animação: se ela segue a projeção da curva de animação, se segue numa constante, ou se repete a animação em três tipos de ciclos.
Falta dizer ainda que o combustion conta com o recurso Onion Skin, que possibilita animações baseadas em frame, comparando o frame atual com os que o precedem ou sucedem, como na animação tradicional com acetato. Uma janela de diálogo deixa você regular a quantidade de frames exibidos e sua opacidade inicial e final.

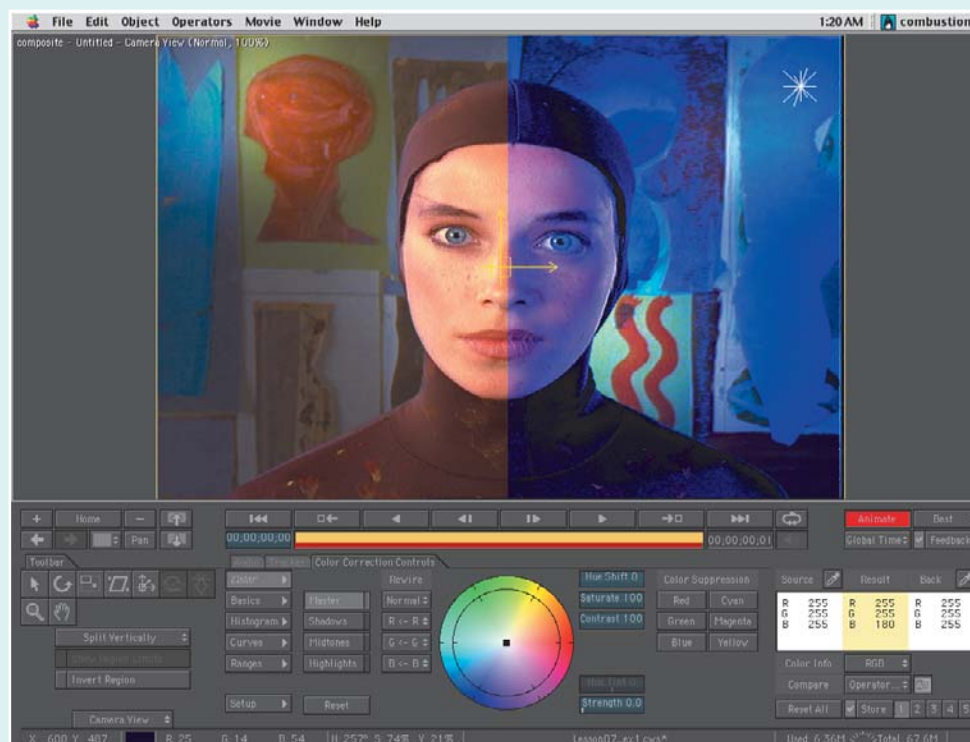
Mask & Selection

RAM Preview

O preview da animação dos projetos ocorre de duas maneiras, ambas usando a memória RAM do computador para armazenar a informação dos frames. Pela barra de espaço do teclado, ativamos um esquema de *buffer* que "rendera" todo o projeto ou um operator selecionado, mas não garante o tempo real. O manual diz que isso depende da placa de vídeo e da configuração da CPU. O remédio quase sempre é diminuir o tamanho da tela e então alcançar o tempo real – pelo menos foi o meu caso.
Mas, quando acionamos o comando Render to RAM, surge uma janela cheia de parâmetros para definir como queremos o preview, e então o combustion processa um número de frames que é limitado pela quantidade de memória RAM disponínvel. Aí sim, o tempo real fica garantido, independente do hardware. Mas enquanto o RAM Player está ativo, as outras funções do programa ficam limitadas, e se você sair dele terá que renderar o projeto de novo para ver um novo preview.
Uma coisa muito legal do Render to RAM é a possibilidade de se determinar o render simultâneo de um segundo operator para efeito de comparação, dividindo o buffer entre os dois. Depois, é só delimitar áreas distintas para os dois clips pela ferramenta Compare e analisar as diferenças em tempo real. O combustion ainda pode salvar o render em um arquivo.

Efeitos

Os filtros de efeitos que vêm com o combustion não chegam a empolgar. Há um bom conjunto de filtros de *blur* (desfoque), com destaque para o Motion Blur; outro bom conjunto de filtros de *channel*; e dois filtros de estabilização de imagem. No mais, filtros simples de distorção, *noise, channel, keying,* conversão de cor para Cineon, filtros de estilo e transição – apenas o trivial.
O que ajuda é que o programa aceita plug-ins de Photoshop e After Effects. Todos os filtros do Aurorix e do Berserk, da DigiEffects, por exemplo, são totalmente compatíveis, assim como o Eye Candy, da Alien Skin. Mas a maioria dos pacotes de filtros tem exceções que não funcionam no combustion; uns mais, outros menos. A adaptação para a interface do combustion não funciona muito bem. Os filtros com muitos campos, por exemplo, ficam espremidos no pequeno espaço do paineis de controle. Para caber, o programa gera uma paginação para os campos que sobram. Muitos nomes de atributos nem cabem nos campos a eles destinados.

Correção de cor: cinco tipos de controles que podem ser aplicados simultaneamente

Tecnologias Discreet

O melhor dos efeitos do combustion está contido numa espécie de reserva especial. Ela leva a grife Discreet e contém o que há de maior valor no programa. Lembra das tais tecnologias dos outros produtos *high-end* da Discreet, que tinham sido transferidas para o combustion? São elas mesmas. Foram tiradas do flame* e tomaram a forma de três sets: o Keyer, o Color Corrector e o Tracker. Essas três pérolas de software mereciam uma resenha à parte. O que posso dizer é que nunca vi nada que chegasse perto em Desktop Video. Os três operators podem trocar *setups* e dados com os programas inferno, flame, flint, fire e ▶

smoke. Isso significa que uma estação Mac com o combustion pode funcionar integrada às estações SGI carregadas com esses programas caríssimos, seja *offline* ou *online*.

Keyer

O **Discreet Keyer** associa valores de transparência a um *range* de cores usando vários modelos de cor, com ajustes para cada canal de cor. A operação de *keying* produz um *matte* (termo difícil de traduzir, mas não deixa de ser uma máscara) que pode ser manipulado à parte para ajustes finos. Um histograma, por exemplo, elimina facilmente áreas de cinza indesejáveis, enquanto outros recursos trabalham os pixels das bordas e contornos da máscara, com duas técnicas diferentes.
Mas não acabou aí. Existe um set de correção de cor específico para remover o *color spill* – aquela rebarba de cor do fundo que quase sempre contamina o sujeito e fica colada ao contorno do recorte do *chromakey*. Com a ajuda de uma ferramenta conta-gotas, selecionamos o pixel exato, vamos a um gráfico com a monitoração e distribuição das cores da imagem, e através de ajustes da curva do gráfico, eliminamos ou modificamos aquela cor específica – e ainda com a opção de trabalhar nos canais de cor separadamente.
E tem mais. Um gráfico de curvas ajusta a combinação das imagens de frente e fundo na composição final; o combustion cria um *matte* para a frente, outro para o fundo e manipula a luminância de cada um deles para atuar sobre os seus contornos. Para completar, o *matte* produzido pelo Keyer pode ser usado para definir uma seleção.
Não se pode esquecer que o uso integrado de seleções e máscaras pode eliminar ou isolar áreas que não devem ser afetadas pelo keyer, facilitando bastante o trabalho. E como o Keyer pode fazer o *output* do *matte* em *grayscale* no lugar do recorte, ainda é possível retocar defeitos da máscara com ferramentas de pintura (traços e seleções), em um novo layer, para depois usá-lo com um *matte* à parte.
Talvez o Keyer tenha sido o recurso que mais me impressionou no combustion. Se alguém que souber usar o programa não conseguir fazer um bom *chromakey* com ele, é melhor desistir e filmar de novo!

Color Corrector

Outra excelente surpresa do combustion, o **Discreet Color Corrector**, entrega de bandeja nada menos que cinco sets de controles que atuam em conjunto e se completam para atingir a quase-perfeição no trabalho de correção de cor. O primeiro set usa uma roda de cor *(color wheel)* e ajusta separadamente, de maneira superintuitiva, os tons claros, médios e escuros. Os ajustes de *gamma*, ganho e *offset* estão no segundo set, que ainda traz o recurso de Color Match. Ele transfere ajustes de valores de cor (RGB, *gamma*, claros, médios e escuros, ganho e *offset)* de um clipe para o outro, em conjunto ou separadamente.
Restam o set de histograma, o de curvas (ambos familiares para quem já trabalha com programas gráficos) e um outro, o Range Controls, que vem com mais um gráfico usado para redefinir os *ranges* que o Color Corrector considera como os médios, claros e escuros de uma imagem.
O Color Corrector oferece ainda o recurso de comparação entre duas imagens, que podem ser um outro operator ou até cinco ajustes diferentes da mesma imagem; eles ficam armazenados em um banco de *settings*.

Tracker

O **Discreet Tracker** completa com chave de ouro as ferramentas do flame trazidas para o combustion. Esse recurso, conhecido como *motion tracking* (acompanhamento de movimento), também existe no AE Pro Bundle e no Commotion. Ele segue e captura o movimento de um elemento dentro de uma imagem, usando os valores de posição obtidos para aplicá-los sobre um outro elemento, criando a impressão de que eles se deslocam juntos. Em projetos de composição ou pintura, pode-se fazer o acompanhamento de movimento usando a referência de um ponto, para deslocamentos simples; de dois pontos, para também capturar mudanças de escala e/ou rotação; de quatro pontos *(corner pinning)* ou mais, para "casar" com os pontos de controle de objetos retangulares (os cantos de um clipe, por exemplo) e com outros formatos.

Os valores de movimento medidos podem ser aplicados em um objeto, em cada ponto de controle de um objeto, no ponto central de um filtro, ou em um dos dois filtros de estabilização (usados para remover trepidações e movimentos de câmera indesejados). Detalhe: o segundo filtro de estabilização trabalha com dois pontos, para referência de escala e rotação.
O Tracker é completo e sobretudo rápido – ainda mais em um G4, uma vez que o update 1.0.1 o aproveita a força do Velocity Engine.

Áudio

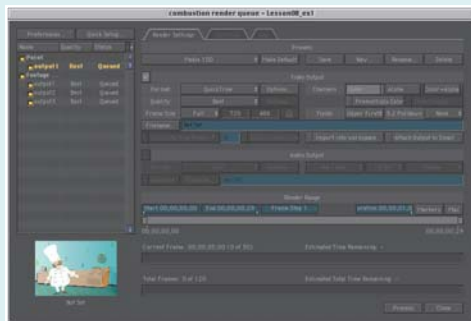
Um dos poucos aspectos em que o combustion deixa a desejar. Ele aceita apenas um arquivo de áudio por Workspace. Pela pobreza de recursos, está na cara que a intenção da Discreet é deixar o áudio apenas como simples referência para os projetos. São aceitos os formatos AIFF e WAV.
Existe um painel próprio para o som, que praticamente serve só para visualização, monitoração e ajustes básicos como volume e duração. O máximo que se tem é um comando para associar a trilha a um operator específico e recursos para selecionar um trecho do arquivo para ser usado no projeto.
O preview de vídeo com áudio, exceto com Render to RAM (dependendo da configuração de hardware), engasga feio, tanto em *play* como em *scrubbing*. O painel de áudio não pode ser escalado: é só na timeline que podemos aproximar a visualização da forma de onda. Não há filtros para áudio nem marcadores de layers na Timeline para faciltar a sincronização do som com elementos da imagem.

Luz e câmera

Os controles de câmera do combustion também são básicos, mas não se chega a sentir falta de muita coisa. Alguns controles para campos de visão, distância focal, um set de lentes e é só. O importante é que a câmera está lá, se movimenta, gira, e pode-se distribuir os tradicionais *presets* de ponto de vista pelos Viewports e determinar um *target* inclusive usando um *null object*.
O departamento de luz segue o mesmo padrão humilde da câmera. Nada de estrambólico será encontrado, mas o que existe dá para o gasto na animação de objetos bidimensionais. Temos uma luz ambiente, três tipos de fontes de luz *(Distant, Point* e *Spot)* para produzir quantas fontes quisermos, ajustes de intensidade, posição, rotação, ângulo de cone e suavidade de borda. As fontes de luz também podem ser atreladas a um *target* e até a um *parent object*.

Render

Chegou a hora do render, e aí o combustion marca mais alguns gols. Você pode escolher "renderar" um projeto inteiro, um pedaço ▶

dele, um frame ou um operator. Dá para "renderar" em lotes, e para cada item você pode adicionar vários *outputs* distintos para diversos tamanhos, formatos, sequências numeradas, codecs etc. A interface da janela de render é bem completa e robusta, com uma seção para os ajustes, uma para estatísticas e outra para o *log*.

Render queue *com todos os controles*

Como no After Effects, podemos criar e adicionar presets de output. Gostei muito da seção de estatística que vai rodando enquanto o render se desenvolve, atualizando informações como o tempo gasto e o tempo estimado do render, de forma detalhada e precisa. De uma maneira geral, eu achei o render do combustion bem rápido.
Ainda tem uma janela de preferências em que se pode determinar o limite do cache de render, ajustar um *timer* para programar a hora do render e até fazer com que ele envie um email avisando que o trabalho terminou, junto com um *log* ou com o arquivo "renderado" (mas para isso, acho que vamos ter que aguardar a banda larga).
Mesmo sendo da tribo do Mac, tenho que reconhecer a importância cada vez maior do **3D studio max** e lamento que não haja versão dele para a minha plataforma. Principalmente agora, depois de ver como ele se integra tão bem com o combustion. Num PC, os programas funcionam juntos e ao mesmo tempo, usando um mesmo arquivo de projeto do combustion para produzir material de mapeamento de objetos tridimensionais no 3D studio max. Mas sobra algo para nós. O 3d studio max gera arquivos do tipo RPF (Rich Pixel File), que guardam informações que permitem ao combustion reconhecer as áreas de pixel de cada objeto separadamente e a sua posição correspondente no espaço tridimensional.

Conclusão

O combustion é extremamente engenhoso, avançado e cheio de detalhes. Ainda tem alguns bugs, pelo menos na versão para Mac que experimentei, mas não é nada que o comprometa. Trata-se de uma primeira versão, mais do que promissora, que mostra que tem caminho, ainda pode evoluir bastante.
Vemos o esmero de engenharia de software do combustion em coisas como as ferramentas de comparação e de *color matching*, o *filmstrip*, o recurso de guardar até cinco versões de ajustes dos operators para ficar trocando e comparando, poder determinar que um layer funcione como *background* independente de sua posição no Workspace, ou de fazer um "auto-crop" das porções não usadas em uma imagem com *alpha channel*.
A interface, além de inteligente, é bastante versátil: usa pouco a barra de menus do Mac. Fica tudo sempre à mão, bem dinâmico, principalmente depois que a gente se acostuma à maneira de selecionar os elementos e se virar no Workspace e na Timeline. Tem a manha dos menus contextuais com a tecla Option apertada para os painéis mais importantes, que ajudam bastante. Mas confesso que fiquei um pouco ressabiado com as curvas de animação da Timeline, que por sinal não tem marcadores.
Entre outros probleminhas menores, o Viewport no segundo monitor só aceita uma vista (não sei se isso é bug); não conseguimos ver um objeto enquanto o arrastamos em um Viewport, e as vistas não têm réguas. Alguns gráficos dos painéis de controle são muito pequenos, e os ajustes de curva deles dão uns "tilts" de vez em quando. A interface às vezes fica apertada demais, com tudo muito entulhado, e não acomoda bem filtros de terceiros. Alguém criado no After Effects, como eu, demora para cair dentro do combustion. Senti que para "pegar o bicho na unha", é preciso entender bem os conceitos de branch, layer e operator. É preciso estudar os seus meandros, que são muitos, e perceber qual a melhor maneira de articular projetos de composição e pintura de acordo com cada trabalho.
Bacana poder trabalhar no espaço 3D com uma câmera e um set de luz. Dá, literalmente, uma outra dimensão para os projetos de composição. Os recursos de pintura, por serem vetorias e não-destrutivos, são praticamente perfeitos. Talvez falte umas opções de traço texturizado. Impressiona a manipulação de seleções e máscaras. O recurso de texto é limitado e não tem bold nem itálico forçados. Não acho que o combustion possa substituir completamente o After Effects, principalmente em trabalhos 2D, com muitos layers, ajustes de velocidade, efeitos de *wiggler* etc. Acho o After Effects mais rápido para certas coisas. A diferença está mesmo nos recursos transmitidos do flame para o combustion. Aí, não tem para ninguém.
Portanto, se o seu caso é trabalho com comercial de TV, onde *chromakey*, correção de cor séria e *motion tracking* são muito usados, você *tem* que ter o combustion. **M**

Integração entre o combustion e o 3d studio max, mesmo não havendo versão deste (no momento) para Mac

Onde encontrar

Discreet: (21) 430-3333 www.discreet.com
Exec: (11) 241-6966
Officer: (11) 5014-2000
Preço: US$ 3.499

JOÃO VELHO
É especialista em desktop video e sócio da Digiworks, empresa de animação e produção de vídeo digital em Macintosh.

Projetando Websites

Falar sobre o senhor Jakob Nielsen geralmente é gerar discussão. Conferencista requisitado e consultor respeitado, ele é um árduo defensor dos princípios de usabilidade de interface em websites (textos legíveis, conteúdo organizado em categorias, páginas leves etc.). Árduo é apelido. Nielsen costuma dizer que os sites que não seguirem seus preceitos estão fadados a morrer. Daí que mencionar seu nome ou algum de seus textos sempre provoca debates apaixonados entre designers. Agora a Editora Campus traz, em versão traduzida, mais material para alimentar a fogueira.

Logo no princípio, ele nos avisa que este é o primeiro livro da série, e que logo vem outro. Neste ele procura focar as propriedades dos websites acessíveis e fáceis de usar, enfatizando a simplicidade e praticidade como respeito aos usuários.

"Projetando Websites" é abrangente: fala desde hipertexto até vídeo na Web, plug-ins, comércio eletrônico e até mesmo sobre design para intranets. É claro que, tentando explicar tudo, fica difícil ser muito profundo. Mesmo assim, ele consegue trazer à tona muito material interessante e acessível a todos. Para quem está começando na área ou trabalha em outro setor não ligado diretamente à área técnica ou ao design, então, é um prato cheio.

O livro possui boas passagens, mesmo para quem já tem relativo conhecimento sobre a Internet, quando, por exemplo, explica as origens do HTML ou dedica um capítulo inteiro defendendo a acessibilidade para usuários portadores de deficiências, ou mesmo nos apresentando (ou lembrando) dicas simples, mas nem sempre praticadas.

Nielsen arrisca também algumas previsões para o futuro, apresentando o acesso móvel em uma ampla diversidade de aparelhos de informação, a WebTV, a morte dos browsers da Web, entre outros itens. Em alguns aspectos, esse futuro já começa a se fazer presente.

Apesar de detestado por web designers em geral por sua opinião inflexível sobre a simplicidade visual, não dá para negar que suas opiniões geralmente são recheadas de bom-senso e respeito ao internauta. Jakob Nielsen era engenheiro da Sun (a inventora do Java), e isso em grande parte explica seus fundamentos. Como bom engenheiro, ele acredita que as soluções mais simples são as que obtêm melhores resultados. E se o seu intuito é atingir o maior número possível de usuários e que todos saiam de seu site felizes e sorridentes (e voltem sempre), Nielsen pode ser seu melhor amigo para atingir esse objetivo.

PROJETANDO WEBSITES

Autor: Jakob Nielsen
Editora: Campus www.campus.com.br
Preço: R$ 100

LU TERCEIRO www.lu3.com

Jakob Nielsen na Web: www.useit.com
(ou, casa de ferreiro, espeto de pau)

MARCELO PERRONE

Dreamweaver 4

Nunca foi tão fácil editar seu próprio código

Sabe aquele cara que, quando você está fazendo seus JavaScripts, fica do seu lado falando que "falta colocar ponto e vírgula naquela linha"? O mesmo que olha para o layout que você está produzindo e reclama que "aquela linha vermelha está um pouquinho fora do lugar, uns dois ou três pixels..." Se você está com um sorrisinho na boca agora, é porque com certeza já sabe exatamente de quem estamos falando; se não, é bem provável que *você* seja o cara. De um jeito ou de outro, você vai gostar de saber o que a Macromedia preparou para a nova versão do Dreamweaver. Então, chega de enrolar e vamos ao que interessa.

Mais controle

Desta vez, em lugar de continuar transferindo as capacidades de edição manual do HTML para o modo visual (como o Quick Tag Editor, a janelinha que permite que você edite tags do HTML sem precisar ir para o Code Inspector), a Macromedia resolveu, pela primeira vez, investir realmente em capacidades para aqueles que preferem lapidar e editar todo o código (ou parte dele) na mão.

Para isso, agora você pode escolher como quer a sua janela para edição das páginas direto na barra de ferramentas: três botõezinhos novos permitem que você trabalhe no modo visual como você sempre fez no Dreamweaver, em um modo novo só para escrever o código ou ainda com a sua janela dividida em duas partes, uma para o HTML e outra para edição visual – com preview em tempo real das alterações feitas no HTML.

Você ainda tem acesso a toda a literatura de referência da O'Reilly (ótima editora de livros técnicos) sobre HTML, JavaScript e CSS. Pressionando ⌘F1, a referência é aberta diretamente no tag que você está editando. São três livros bem caros, inteirinhos, dentro do Dreamweaver e de acesso facílimo.

Para quem trabalha com JavaScript, as notícias também são boas: existe um depurador *(debugger)* para você acompanhar o valor de suas variáveis enquanto o script roda, e também uma listagem das funções que você estiver escrevendo, permitindo ir direto para qualquer uma delas.

Também surgiu um banco de dados de tags para você inserir os que quiser (para trabalhar, por exemplo, com *markups* proprietários) ou até editar as configurações dos já existentes. A única coisa que deixa a desejar é a impossibilidade de utilizar os objetos do modo visual no modo texto – uma maior integração entre os dois, como por exemplo o *tag hint* do Quick Tag Editor, no modo para edição manual.

Interface idêntica à da versão Windows, para não criar confusão

A palete Assets dá preview de tudo o que você tem para pôr no site

Mais precisão

No "lado" visual, é preciso comemorar, abrir algumas champanhes! Já dá para criar, redimensionar e editar linhas e colunas de tabelas *sem* que o Dreamweaver "erre" a soma das colunas, como acontecia nas versões anteriores. É que foi incluido um terceiro modo de edição, chamado Layout View. Nele, duas ferramentas novas servem para que você crie e edite tabelas e células com precisão, inserin-

DREAMWEAVER 4

Macromedia: www.macromedia.com

Preço: US$299

Pró: Edição manual de HTML facilitada; "bug das tabelas" resolvido; recursos de trabalho em grupo; ótima documentação

Contra: Se ele pudesse fazer em XML o que faz em HTML...

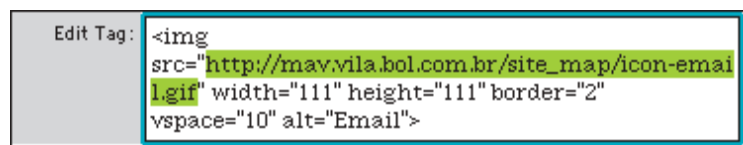
do até aquela boa e velha imagem transparente para "segurar" a tabela. Também dá para gerar botões e boxes de texto em Flash direto do Dreamweaver, e é possível baixar novos templates do site da Macromedia.
O Layout View é uma mão na roda, mas é difícil compreender a utilidade de uma ferramenta para gerar botões e boxes de texto em Flash. Pouco se vê disso por aí, talvez porque essa idéia vai contra qualquer princípio de acessibilidade. Afinal de contas, você cria todo um site em HTML e coloca um botão em Flash (que necessita do plug-in) para quê? Não dá pra entender. É o tipo de firula que não acrescenta nada ao seu site. Por outro lado, a Macromedia diz que um gráfico em Flash, por ser vetorial, muitas vezes é menor em tamanho de arquivo que um GIF ou JPG equivalente. Medo do SVG?

Fique ligado

SVG (Scalable Vector Graphics) – Padrão de imagens vetoriais bidimensionais baseado em XML e derivado do PostScript. A sua criadora, a Adobe, vem investindo pesadamente nesse formato, que permite interação, animação e geração dinâmica. O Illustrator 9 pode exportar arquivos em SVG e existe um plug-in para visualização de arquivos SVG disponível gratuitamente no site da Adobe. Uma boa briga para o Flash – se ainda der tempo.

Mais colaboração

Outra mão na roda é uma janelinha nova, chamada Assets (que pode ser traduzido como "Recursos"). Nela você pode armazenar cores, imagens, links, pedaços de código HTML *(libraries)* e templates para serem reutilizados. É como o Library do Flash, onde você guarda seus símbolos. Esses recursos são salvos em um diretório à parte no site que você está editando e são compartilhados por outras pessoas que utilizem o Dreamweaver para editar o mesmo site. Para trabalho em grupo, a integração com sistemas de controle de versão foi melhorada; agora você sabe quem está editando qual arquivo e pode enviar um email para a pessoa diretamente do Dreamweaver.
Neste aspecto, a Macromedia sempre mandou muito bem, facilitando o trabalho em equipe e trazendo ótimas ferramentas que aumentam a produtividade, integração e comunicação – coisa que falta em outros programas, o que sempre traz muito problema para os grupos de desenvolvedores.

```
Edit Tag: <img
src="http://mav.vila.bol.com.br/site_map/icon-email.gif" width="111" height="111" border="2"
vspace="10" alt="Email">
```

Edite tags sem nem mesmo abrir o inspetor de código

Personalização x extensão

Quando você começa a fuçar nos manuais do novo Dreamweaver, percebe uma grande preocupação da Macromedia em explicar exatamente até que ponto vai a "customização" e onde começa a "extensão" do novo programa.
Pois bem: por *customização* entende-se a possibilidade de configurar o programa, alterar alguma coisa que já existe – dizer se os atributos vão ser escritos entre aspas e se a indentação vai ser de 2, 4 ou nenhum espaço. Neste sentido, agora é possível configurar os atalhos de teclado, menus e tudo o mais no programa, além do que já era possível fazer no Dreamweaver 3, abrindo e editando arquivos XML de configuração. É possível até carregar configurações imitando o BBEdit ou o HomeSite (para PC), por exemplo. Pode-se também personalizar a indentação e quebra de linhas dos tags inseridos. Por exemplo: ao inserir um parágrafo, você pode dizer quantas linhas serão quebradas antes e depois dos tags de abertura e fechamento do tal parágrafo. Para isso, é só editar o arquivo texto SourceFormat, que fica dentro do diretório Configuration do Dreamweaver.
Já *extensão* diz respeito à possibilidade de ir além. Incorporar novas capacidades às já existentes. Para isso existe o Extension Manager, que pode ser baixado do site da Macromedia. Utilizando esse programinha, você pode desenvolver ou procurar no site da empresa, na seção Dreamweaver Exchange (www.macromedia.com/exchange/dreamweaver), algumas extensões que lhe interessem.

O modo de visualização Split (código e preview juntos na janela de edição) é o que todo mundo pediu a Deus

Um grande passo?

Apesar de não termos atingido ainda o *state-of-art* de um programa para produção de sites, devemos admitir – nas palavras da própria Macromedia – que foi um grande passo nesse caminho. A criação de um espaço dentro do programa com funcionalidades próprias, voltado para quem faz HTML na mão, abre possibilidades imensas que devem ser exploradas nas próximas versões. Além disso, começamos a ver delineado um editor visual de HTML consistente.
O que preocupa é o fato de a Macromedia aparentemente ignorar o XML. Abrir um arquivo desses no Dreamweaver é uma piada: o programa ignora todos os tags e mostra um monte de texto na mesma linha. Tudo bem que estamos falando de um software para produção de *HTML*. Mas até quando? M

A referência técnica, sozinha, vale o upgrade

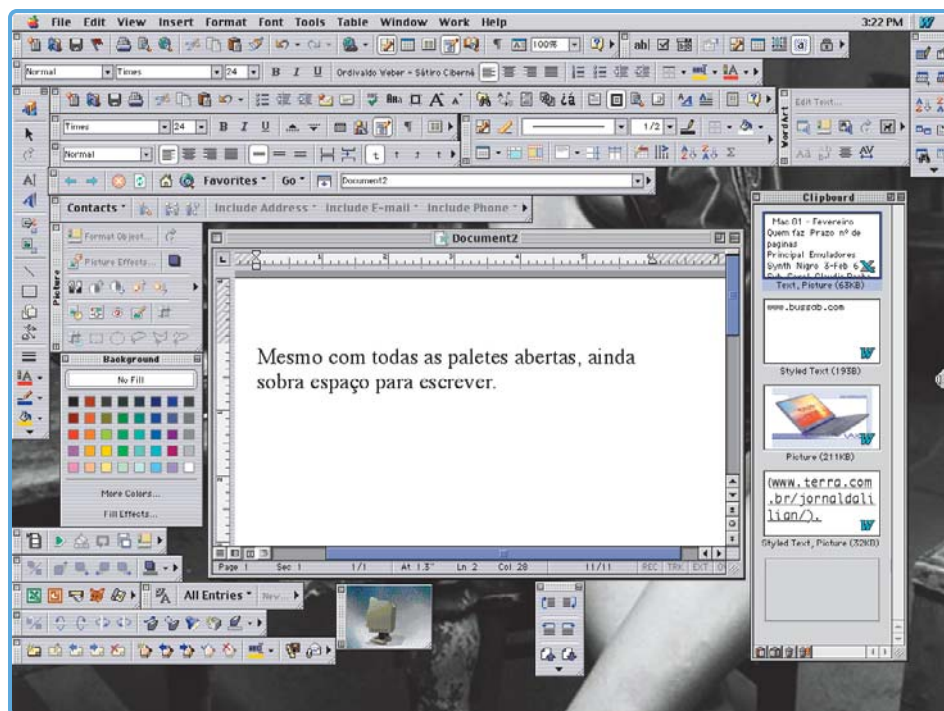
MARCELO PERRONE
Olha com carinho para XML, mas curte mesmo é a namorada dele.

Microsoft Office 2001

Pacote traz grandes novidades, mas não tem dicionário em português

Começando pela embalagem, a Microsoft resolveu inovar totalmente o seu famoso pacote de aplicativos, o Office 2001. Agora, o Office vem numa caixa redonda de plástico que contém o CD de instalação e um folhetinho com o seguinte slogan: “Made for Mac. Made easy”. O objetivo é criar um produto extremamente simples e fácil de usar. Com isso, mais uma vez a Microsoft lança um produto para o Mac mais avançado do que o correspondente para Windows. Pelo menos até o ano que vem. Para instalar, é só copiar a pasta Microsoft Office 2001 e rodar qualquer um dos softwares do pacote. Três deles já são carne de vaca: Word, Excel e PowerPoint. Todos agora vêm com um novo visual, mais bonitinho e mais parecido com a linha adotada nas versões mais recentes do Outlook Express e do Internet Explorer, bem mais alinhada portanto, com a nova interface do MacOS X. A grande novidade mesmo é o Entourage, uma versão sarada do Outlook, que vem acompanhada de um organizador pessoal com calendário e agenda de compromissos e tarefas.

As novidades já aparecem no início. Para facilitar o uso integrado de todas as ferramentas, no Office 2001, ao abrir um novo documento, ele abrirá uma janela, chamada Project Gallery, que contém todos os pontos de partida mais comuns para qualquer tarefa que se possa realizar com o Office. Tudo ficou mais prático: agora você escolhe o documento ou modelo (template) conforme sua necessidade. Com isso, você pode rapidamente criar compromissos para sua agenda, enviar um email, fazer uma planilha, montar um currículo, uma apresentação ou um cartão de visitas. No Project Gallery tudo é bem organizadinho, com cada tipo de projeto listado em pastinhas catalogadas onde você os escolhe, com direito a um preview colorido. Quando você seleciona, ele automaticamente abre o programa relacionado a cada tipo de arquivo e aí, é só trabalhar em cima. Com essas pequenas facilidades você acaba ganhando mais produtividade, pois não perde o precioso tempo quando, por exemplo, precisa sair do Word, passar pelo desktop, abrir o Excel e criar um novo arquivo para fazer uma tabela. Basta abrir o Project Gallery.

Um clipboard comum aos programas do Office. Pena que não rola no Entourage.

O paletismo continua firme. Mas não se assuste, você não precisa usar todas. Mas vale a pena passar um tempinho criando a SUA palete de Word.

Ferramentes colaborativas

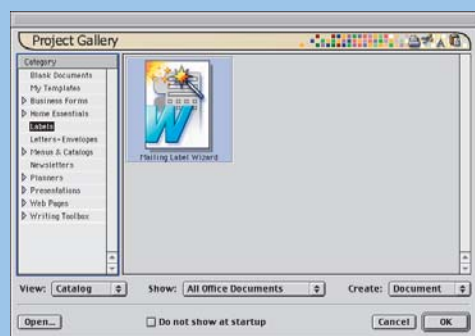
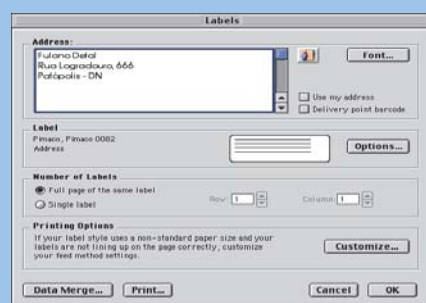
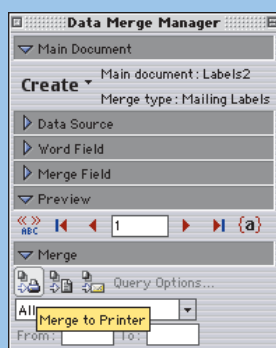
Como dissemos anteriormente, produtividade máxima é a meta principal do Office 2001. Para isso, o pacote traz uma grande novidade entre seus programas: diversas ferramentas compartilhadas entre os programas, principalmente Word, Excel e PowerPoint. Aqui vamos conhecer algumas delas.

Quantas vezes você não precisou copiar e colar mais de um item entre vários programas? Agora isso é possível. Você pode cortar, copiar, colar ou arrastar arquivos entre eles utilizando o Clipboard múltiplo do Office 2001. E se você precisar desligar os programas ou restartar o Mac, os itens copiados continuarão lá. No fim das contas é uma ferramenta bem parecida com o Scrapbook do MacOS, mas sem precisar sair do programa que você está usando na hora e abrir mais um outro programa, gastando mais do seu tempo e da memória do computador. Misteriosamente, o Office Clipboard não funciona no Entourage. Uma pena, porque dá para imaginar várias aplicacões para ele dentro desse módulo.

Problemas com formatação de texto? A palete de formatação é a mesma para Word, Excel e PowerPoint. Ela agora aparece flutuante, com as opções organizadas de forma inteligente, que aparecem à medida que você trabalha com partes diferentes do documento e, melhor ainda, sem aquela coisa de ficar caçando ícone na barra de ferramentas para cada função. Se você não se sente confortável com a mudança, basta escolher a opção Customize no menu Tools para configurar a barra de ferramentas do jeito que quiser. É possivel, inclusive, mudar a interface para ficar com a aparência do tema do

Etiquetas no capricho

Nunca foi tão fácil imprimir etiquetas quanto no Office 2001, graças ao recurso de Data Merge que permite a você pegar dados de qualquer arquivo de texto ou do seu próprio Address Book.

1 Escolha o Mailing Label Wizard no Project Gallery (ou pelo menu Tools).

2 Na janela Labels, escolha a fonte que você vai utilizar e o modelo de papel de etiquetas autocolantes que você vai usar. Repare que no menu existe até a brasileira Pimaco!

3 Na palete Data Merge Manager, escolha a base de dados com os contatos que você quer utilizar em suas etiquetas (pode ser um arquivo de FileMaker Pro, um arquivo de texto ou o próprio Address Book do Entourage.

4 Clicando em "Insert Merge Field" você escolhe os campos que irão aparecer em sua etiqueta.

5 Na palete do Data Merge Manager, você pode escolher entre mandar imprimir suas etiquetas (Merge to Printer) ou salvar suas etiquetas para posterior edição (merge to new document) o que provavelmente será necessário se você usou o Address Book, pois não há a opção de selecionar apenas alguns endereços dentro dele.

MacOS que você está usando no seu sistema. Aleluia, irmãos! Finalmente temos compatibilidade total entre versões do Office, tanto dentro do próprio Mac, como entre as versões para Windows. Gravou no Mac, abriu no PC e vice-versa, sem qualquer problema. Precisa falar mais alguma coisa sobre isso?

Agora, não poderia ser perfeito. O Office 2001 matou o dicionário de português que vinha no Office 98. Para os nativos da língua inglesa, beleza. O Office 2001 vem com o novo dicionário de inglês da enciclopédia Encarta, novidade exclusiva da versão Mac. Mas, e o português? Sem o dicionário em português, com certeza o valor do Office cai muito para o usuário brasileiro. Se tivesse um corretor ortográfico, com certeza iria vender muito mais, posto que não há concorrentes no mercado (o único dicionário de português para Macintosh, o Aurélio, até hoje não tem corretor ortográfico).

Entourage

O Entourage é tudo o que você procurava para sua organização pessoal. Tem agenda de compromissos, calendário, lista de tarefas, bloco de notas, agenda de contatos e um potente cliente de email. Tudo isso integrado de forma inteligente e organizada, inclusive com os outros programas do pacote. Agora você pode mandar um documento aberto diretamente do Word, Excel ou PowerPoint para um amigo, atachado no email. Lembrar você de tudo é obrigação constante do Entourage.

Todos os programas vêm com um novo botão chamado Flag for Follow-UP, uma bandeirinha que lembra você de mandar uma mensagem de email para alguém em determinada data. A função Reminder lembra os seus compromissos minutos, horas ou dias antes. O Link Manager permite a você criar links entre qualquer serviço do Entourage e qualquer outra coisa no seu Mac. Vamos dizer que você tem uma importante reunião de negócios marcada na sua agenda; com o Link Manager, você junta tudo o que é pertinente para essa reunião, como: arquivos de Word, de Photoshop, planilhas de Excel, emails trocados e os contatos da agenda de contatos. Além de tudo isso, você ainda pode sincronizar seus compromissos, contatos, tarefas e notas no seu Palm, o que vai agradar muita gente que não fica preso apenas aos seus computadores de mesa. O Address Book é bem mais completo do que o do Outlook Express, com direito a foto na ficha de contato. Mais uma vez, não custa lembrar que ele é totalmente integrado a todos os programas do pacote. Vai criar um envelope para carta no Word? Pegue o endereço do destinátario direto da agenda. Prático, não? Para quem mora nos Estados Unidos, o Entourage tem o requinte de acionar um link que abre o browser e conduz direto a um site na Web com mapas para você se localizar. Ideal para quem tem uma reunião em Wall Street e não sabe como chegar ao local.

As Custom Views do Entourage são um achado; algo tão útil quanto os labels do Mac OS. Com elas você pode ter uma visão imediata de suas mensagens de acordo com qualquer critério. Por exemplo, ver todas as mensagens que chegaram hoje com um arquivo .exe anexado e deletá-las imediatamente.

A grande falha do Entourage é não ter o compartilhamento da agenda e dos contatos entre pessoas numa rede, como funciona no Outlook de Windows. O máximo que você consegue fazer é enviar seus contatos da agenda atachados no email para amigos que também utilizem o Office 2001. Mas a Microsoft já lançou um beta do Outlook:mac 2001 (que não passa do Outlook Exchange Client com uma pequena maquiagem), que deve estar à venda a partir do meio do ano. Mas o pior mesmo é um bug irritante que pudemos notar em vários Macs, mas para o qual a Microsoft ainda não tem solução. O Entourage trava a máquina quando é aberto depois do Internet Explorer. Isso só não ocorre quando a ordem é invertida e o Explorer é aberto depois do Entourage. Coisas da Microsoft...

O novo Word

O que dá para inventar a mais no Word? O Word é um processador de texto. Desde o lançamento da versão 6, muitos macmaníacos tem chiado com sua interface complicada. A nova versão 2001 promete, pelo menos, tornar algumas tarefas rápidas e fáceis.
O primeiro feature importante é o Click And Type (“clique e escreva”). Pegue uma página em branco e clique duas vezes no ponto onde quer escrever e bingo! Está lá o seu texto, sem precisar ficar apertando Tab ou a barra de espaço para alinhar. Mas ele não fica só nisso não. Se você clicar duas vezes em cima ou embaixo da página, ele já abre a caixinha de Header (cabeçalho) ou de footer (rodapé). Se o documento já tem header ou footer, para editá-los é só clicar duas vezes também.
Dependendo do ponto da página onde você clica, o Click And Type indica no cursor que tipo de alinhamento ele vai utilizar. Por exemplo, se você vai para a extrema direita, o alinhamento que aparece é à direita. O mesmo vale para o caso de você clicar no centro, onde o texto vai aparecer centralizado, e, na esquerda, onde ele aparece alinhado à esquerda. Vale lembrar que o Click And Type só funciona quando você está no modo de visão Page Layout.
O processo de criação das tabelas melhorou sensivelmente. Agora você pode criar tabelas dentro de tabelas, que são exportáveis para a Web, com um mínimo de decência. O mais legal é que você pode movimentar suas tabelas na página com o texto escorrendo em volta delas.
Fazer mala-direta na versão antiga do Word era um sofrimento. A versão 2001 agora utiliza o Data Merge Manager para essa função, que não é exatamente uma das tarefas mais fáceis do mundo de se realizar, mas pelo menos parece funcionar de uma forma um pouco mais lógica. Você chama a palete Data Merge Manager, escolhe o tipo de arquivo – etiquetas, envelope, cartas e catálogos –, escolhe a base de dados (que pode ser o Address Book do Entourage), acerta o layout e é só gerar os arquivos para a impressão. Só ficou faltando a possibilidade de escolher uma determinada categoria no Address Book como base de dados; isso sim é uma função útil, que pelo jeito, ficou para o próximo Office.
Bom, pelo menos você pode importar as informações da agenda de contatos do Entourage. Você pode pegar nomes, telefones, endereços de email de qualquer pessoa na sua agenda e inserir dentro de qualquer arquivo no Word.
Todo mundo vai perguntar sobre a integração com a Web. Bem, o Word serve para fazer uma página rápida e bem básica. Mas nada mais do que isso. Pelo menos ele tem o Web Page Preview, que gera a página e a mostra no browser de sua preferência (Internet Explorer, na preferência do Bill Gates).

Não adianta fugir. Basta abrir qualquer programa do Office para a janela Reminder pular na sua frente lembrando seus compromissos.

Excel fácil, fácil

A Microsoft percebeu que apesar de suas inúmeras capacidades, a maioria das pessoas acaba usando o Excel mais para fazer listas simples – lista para catalogar sua coleção de CDs, por exemplo – do que para gerenciar grandes negócios. Apesar de ser uma tarefa exclusiva de programas de bancos de dados, a criação das listas no Excel ganhou destaque com o surgimento do List Wizard e do List Manager. O primeiro facilita a criação das listas e o segundo cuida da administração das mesmas, organizando-as conforme os seus critérios de definição de colunas e filtragem de dados. Para os amantes das grandes planilhas cheias de números, o Excel 2001 vem com uma nova calculadora que auxilia aqueles que têm problema em montar aquelas fórmulas matemáticas assustadoras. Você abre a calculadora, faz as contas, informando de quais campos quer pegar os dados, e o resultado sai na célula em que você estava trabalhando. Uma grande novidade é que agora você pode pegar dados de tabelas em arquivos do Word ou mesmo em páginas da Web e colar direto no Excel, obedecendo, com pequenos ajustes, cada coluna existente na tabela copiada. Agora, o Excel tem um wizard para importar arquivos de FileMaker Pro. Isso é extremamente importante para integrar o Excel ao principal programa de banco de dados da plataforma Mac.

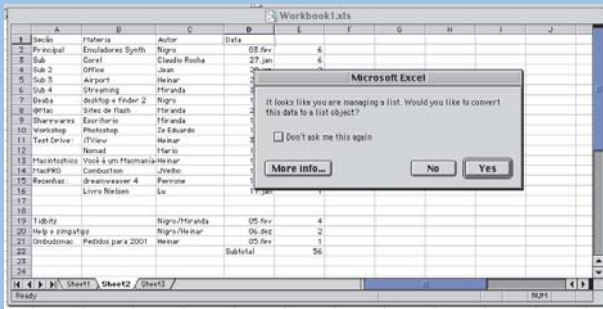
Pró: Mais compatível com as outras versões do Office. Entourage é um achado

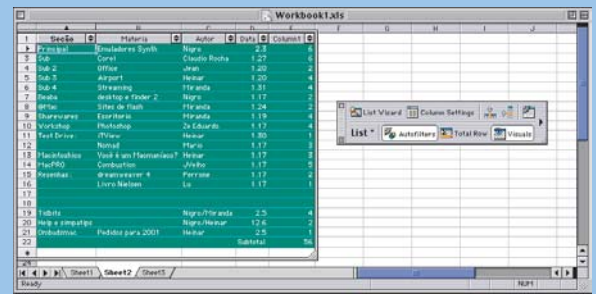
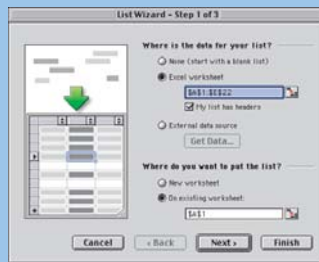
Contra: Sem manual. Conflitos com os próprios programas da Microsoft. Falta dicionário em português.

Listas joiadas

O novo Excel é o programa para quem adora fazer listas. Mesmo que você já tenha uma lista pronta no Excel, vale a pena passá-la pelo List Wizard apenas para dar a ela aquele jeitão profiça.

1 Geralmente quando o Excel "sente" que há alguma coisa em uma planilha que se assemelha a uma lista, ele pergunta se você não quer abrir o List Wizard. Isso pode ser irritante para alguns. Nesse caso, é só checar a opção "don't ask me this again".

2 Aberto o List Wizard (que pode ser acionado a qualquer momento pelo menu Insert), você escolhe se quer começar uma lista do zero, ou editar uma lista baseada numa planilha.

3 Crie ou edite as colunas que irão compor sua lista.

4 Pronto, aí está sua lista com uma cara mais bonitinha e umas opções a mais. Clicando nos títulos das colunas você consegue reordenar os itens em ordem ascendente ou descendente, filtrar por um determinado parâmetro ou escolher os dez mais em uma determinada categoria.

PowerPoint

Muita gente não faz idéia de como eram feitas as apresentações antes do PowerPoint. Não sabem o tempo e o trabalho que isso demandava. Com o PowerPoint, tudo mudou. E agora, com o PowerPoint 2001, a Microsoft promete mudar mais ainda. A grande mudança significativa da nova versão está justamente no jeito de criar apresentações. Agora, a janela principal do programa está dividida em 3 partes (three-panel view), dando maior flexibilidade ao processo, pois oferece visualizações diferentes da apresentação. O usuário enxerga o slide em si, o Outline e os Notes, tudo ao mesmo tempo.

MICROSOFT OFFICE 2001

Microsoft: www.microsoft.com.br
11-3842-5764
Preço: R$ 1000

Com isso, fica mais fácil adicionar novos slides, editar textos, acrescentar notas, e ao mesmo tempo, ter uma noção inteira da apresentação. Essas funções sempre existiram, mas ficavam meio escondidas dos usuários menos experientes. Além disso, as apresentações ficaram melhores ainda com a capacidade de se utilizar mais imagens, tabelas geradas no Word e no Excel (com significativa facilidade de importação) e a integração com o QuickTime, que permite, entre outras coisas, criar belas transições entre slides com centenas de tipos diferentes; importar diversos tipos de arquivo de aúdio –inclusive MP3– e, finalmente, salvar as apresentações como filmes. Assim, qualquer pessoa com o QuickTime instalado pode assistir sua apresentação, mesmo sem ter o PowerPoint instalado.

Última palavra

Mais uma vez a Microsoft lança um produto para Mac mais avançado do que a sua versão para Windows e faz isso sem perder a compatibilidade entre as plataformas, o que é essencial. Arquivos gerados em Mac e PC funcionam sem qualquer problema. O Office 2001 veio para mostrar que a empresa continua comprometida com o MacOS e antenada com a vontade dos seus usuários. Infelizmente, a falta do dicionário de português brasileiro é uma lacuna muito grande, ainda mais em um produto que custa R$ 1.000. O preço também é outra questão importante. Mesmo estando a par com o preço praticado nos EUA, ainda fica bem acima das versões equivalentes para Windows vendidas no Brasil. M

JEAN BOËCHAT
Não usa nem 25% dos recursos do Office, mas sua mãe usa muito mais.

Filmes capengas

Se você estava pensando em usar o PowerPoint 2001 como ferramenta de animação, pode esquecer. Apesar de salvar suas apresentações em formato PowerPoint Movie, que pode ser lido pelo QuickTime Player. o programa apresentou resultados inconsistentes. As animações de objetos dentro dos slides desapareceram quando lidas pelo QuickTime Player. As transições padrão do PowerPoint também não sobreviveram à conversão. Em resumo: a única coisa que dá pra fazer é passar um slideshow com imagens estáticas utilizando as transições do QuickTime. Bom para passar apresentações básicas em máquinas que não tenham o programa. E só.

Checklist para 2001

OK, o Natal já passou faz tempo, o ano novo também, mas nunca é tarde para reclamar do que nos incomoda. Afinal, esta é a razão de ser desta coluna e o dever de todo macmaníaco, pois quem tem uma participação de um dígito no mercado e não chora (muito) não mama. Imbuído desse espírito ululante, resolvi fazer uma listinha com as principais requisições, reclamações e nhenhenhéns diversos emitidos por nossos leitores e colaboradores. Quem sabe, o próximo gerente geral da Apple Brasil não resolve pregar esta lista na parede e ir ticando os itens resolvidos no decorrer do ano?

☐ **Fábrica no Brasil** – Já foi prometida, mas como bons devotos de São Tomé, só marcaremos esse quadradinho ao ver o primeiro Mac com a plaquinha "Assembled in Brazil". Com a tal manufatura local, teremos preço menor e, consequentemente, maior participação no mercado, o que tornará os itens a seguir mais fáceis de serem atingidos.

☐ **Mais games** – Uma plataforma séria não vai pra frente sem uma boa jogatina por trás. Houve um tempo em que os melhores games só surgiam para PC. Hoje a coisa é diferente. Sim City, Diablo II, Deus Ex, Oni... Tudo isso tem para Mac. Menos no Brasil. As distribuidoras de games não importam as versões Mac porque nenhuma revenda solicita. As revendas não pedem os games porque não querem arcar com os custos de promoção e correr o risco de o jogo não vender bem e elas "micarem" com um monte de caixas na mão. Os usuários querem comprar, mas não querem ter que pagar mais do que os pecezistas pagam pelo mesmo jogo. Só a Apple pode quebrar esse círculo vicioso, com verbas para promoção de games e estimulando a importação de títulos quentes.

☐ **Escreveu, não leu...** – É um vexame uma plataforma que tem como seu maior mercado a área gráfica e editorial não possuir um mísero corretor ortográfico. O dicionário Aurélio, que iria nos salvar, foi lançado pela metade e até hoje esperamos pelo corretor. O Office 2001 sequer tem um dicionário em português. Existem bons tradutores inglês-português no mercado, mas nenhum para nossa plataforma.

☐ **Política educacional** – Mais Macs nas escolas (não só as de design). Descontos para estudantes e professores. Exposição e *test drive* de Macs em universidades. Se tivermos tudo isso por aqui um dia, até eu vou prestar vestibular de novo.

☐ **Programas em português** (pelo menos os da Apple) – Não dá pra falar em evangelizar os desenvolvedores quando nem os programas da Apple (AppleWorks e iMovie, por exemplo) são localizados para o Brasil.

☐ **Produtos realmente disponíveis** – O mercado Mac padece do problema do "tem, mas acabou". Quantas vezes não vemos um anúncio de um produto ou programa sensacional na Macmania, ligamos correndo para a loja para descobrir que o produto não está disponível no momento, ou que há uma "lista de espera" ou que ele "está preso na alfândega"? Tudo bem, coisas de mercado pequeno, não é realmente um problema da Apple Brasil, mas mesmo assim, são atitudes que gostaríamos de ver enterradas no passado.

☐ **Garantia total radiante** – A situação melhorou, mas ainda hoje recebemos cartas contando casos escabrosos de como ficaram meses levando seu Mac de casa para a assistência técnica e da assistência para casa. A Apple não pode se dar ao luxo de ter propaganda negativa e perder usuários por mau atendimento.

☐ **Troca da frota** – Que tal premiar os velhos e bons macmaníacos e lançar uma promoção de "aceito seu Mac velho de entrada"? Algumas revendas fazem isso, mas a Apple podia ampliar esse tipo de ação para todo o seu canal de vendas. As máquinas usadas poderiam ser revendidas ou doadas para organizações beneficentes.

☐ **Mais literatura** – Quem acaba de comprar seu Mac tem sua dose mensal de informação em nossas páginas, mas isso não é o suficiente. Faltam livros sobre o Mac no mercado. Sobre o Mac OS X, sobre os rudimentos do sistema, sobre o passado e o futuro da Apple. Informação em português.

☐ **Mais eventos** – A iniciativa dos Apple Road Shows, a caravana Apple que atravessa o país, é louvável, mas só é interessante para quem não conhece o Mac. Usuários profissionais precisam de seminários com boa infraestrutura e palestras com gente que sabe bem mais do que eles no palco. A AppleWorld morreu de inanição e até agora não há sinais de que outro evento venha a lhe tomar o lugar.

☐ **Jobs no Brasil** – Há alguns anos, pedir pela volta de Jobs à Apple era algo feito publicamente apenas pelos macmaníacos mais delirantes. Hoje ele está aí, e não dá sinais de que vá sair tão cedo. Então, que tal começar a campanha pela vinda de Jobs ao Brasil? Ele passaria uns dias em Búzios, seria capa da Veja e entrevistado pela Feiticeira e se refastelaria com uma deliciosa feijoada vegetariana regada a água mineral. De quebra, inauguraria uma fabriquinha e demonstraria o profundo comprometimento da Apple com o pais. M

HEINAR MARACY
Já pregou sua listinha na parede.

As opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.